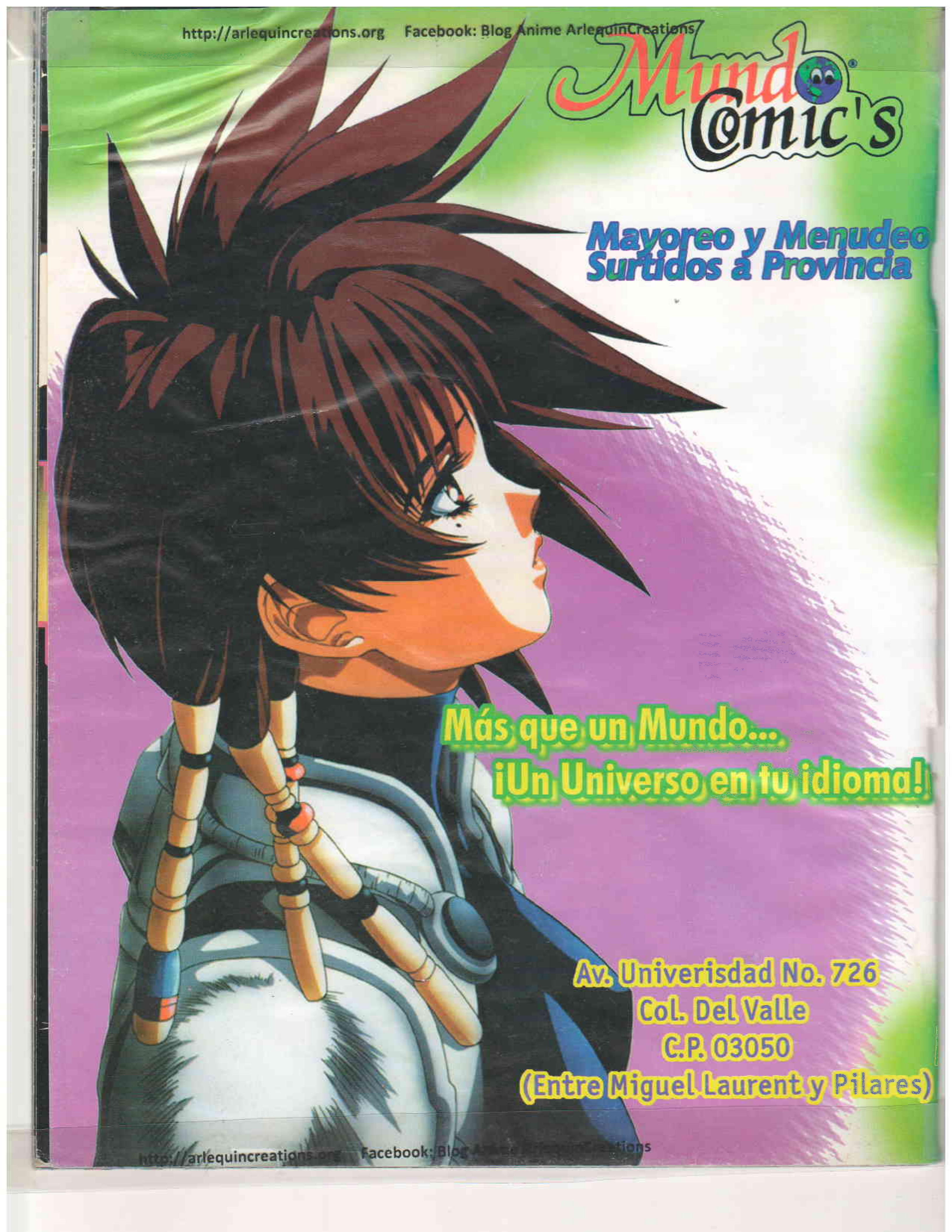


http://arlequincreations.org | Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
Seinen
JAPANESE FICTION AND MORE
AÑO 1 # 8 MARZO 1999
Conoce a los Autores del Sci Fi que con sus obras Trascendieron las Fronteras
Incluye Poster
ADEMAS:
ENTREVISTAS CON LAS VOCES DE BART Y VEGETA
PRECIO : $ 20.00
ANIME, MANGA, ARCADIAS, SCI-FI INTERNACIONAL Y MUCHO MAS. . .
http://arlequincreations.org
Facebook: Blog Anime ArlequinCreations


http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
Mundo Comic's
Mayoreo y Menudeo
Surtidos a Provincia
Más que un Mundo...
¡Un Universo en tu idioma!
Av. Univerisdad No. 726
Col. Del Valle
C.P. 03050
(Entre Miguel Laurent y Pilares)

SUMARIO



CONOCE A LOS CREADORES DE TUS SERIES FAVORITAS

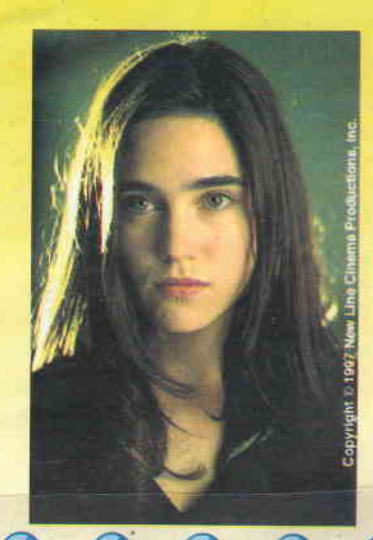






Entrevistas con
Las Voces de Vegeta y Bart Simpson Pag 21 y 22

Y Regresan las secciones
Z Files y Arcadias con trucos de SFA3 Pag 09







AÑO 1#8 Marzo ´99
Esta es una publicación independiente



DIRECCIÓN GENERAL:
MAGDALENA DAVALOS

EDITOR Y DISEÑO GRÁFICO
VICTOR VELÁZQUEZ

CO-EDITOR
ALBERTO HERNANDEZ

PRODUCCIÓN:
ALVARO VELAZQUEZ

RELACIONES PUBLICAS
ALAN CHAVEZ

COLABORADORES:

ALEJANDRA AGUILAR
JUAN RIVERA
MISTER YX
ALFREDO PINEDA

MERCADOTECNIA Y VENTAS:
FABIAN ORTEGA P.

VENTAS:
RICARDO V.
JOSÉ D. P.
MARINA ARTEAGA

Seinen es una Revista Mensual , Marzo del 99., Numero de Reserva al Titulo en Derecho de Autor : 04-1998-052619374000-102 , Numero de Certificado de licitud de Titulo (en Tramite) Numero de Certificado de Licitud de Contenido (en tramite)
Domicilio de la Publicación : Calle 313 No. 613 Col. Nva. Atzacoalco. Delegación Gustavo A. Madero. Mexico D.F. C.P. 07420
Imprenta: Diseño Fenza Obrero Mundial 804 Col. Alamos C.P. 03400



Por: Victor Velázquez

Que tal fanáticos del Sci-Fi , bienvenidos sean a este segundo numero especial de Seinen (recuerden que el primero de ellos fue el de Evangelion) .

La pregunta obligada casi siempre es ¿Por que ? Por que un numero especial dedicado a los autores , la respuesta es ... ... no lo se , pero es una buena idea no lo creen.
Suele suceder que tenemos una idea espontanea que nos parece buena y la realizamos , lo cual no quiere decir que no meditemos nuestra decisión .

Pero pasando al contenido de la revista , en este numero analizaremos la trayectoria de aquellos autores que nos han hecho vibrar con sus historias , tales , como Katsuhiro Otomo , con su famoso AKIRA , y ya que hablamos de Akiras, no olvidemos a Akira Toriyama , con su tan aclamado famoso y ampliamente comercializado , Dragon Ball o a uno de mis autores favoritos Kosuke Fujishima , y su creación que ha llegado a provocar un gran culto , por su puesto me refiero a Oh! My Goddess.

Pero como esta revista esta abierta a toda clase de ciencia ficción , no solo la japonesa no podíamos dejar de incluir a grandes maestros de los últimos tiempos en el celuloide Occidental , tales como Spilberg , Alex Proyas , (que por cierto me permito hacer un paréntesis para exhortar a todos aquellos que se consideren aficionados al Sci Fi , para que por lo menos renten la película de Dark City ya que es una verdadera obra de arte , la cual plantea un concepto realmente intrigante) y después de ese largo paréntesis continuemos, y autores de libros como Philip K. Dick en cuyas obras se han inspirado grandes filmes de Sci Fi .

Y hablando de otra cosa , permitanme decirles que gracias a la gran aceptación que ha tenido el poster en esta su revista , este mismo se volverá permanente y esta vez nos engalana el marco , Belldandy , pero si ustedes quieren sugerir alguna animación en especial , pueden mandarnos sus cartas y sus e-mails ,y la serie que obtenga mayor cantidad de votos sera la que se mostrara en nuestro poster mensual .

Sin mas por el momento solo me queda aclarar una pequeña FE de ERRATAS , ya que en la editorial pasada , la imagen de Rei tapo el mensaje de despedida el cual decía " feliz principio de el Fin , de el milenio ,no se espanten " (pero no menciono esto de nuevo por que piense que la frase sea muy cool , si no por que este tipo de errores , han sucedido antes en la revista , creanos que esto no es nuestra culpa , si no de la imprenta en donde algunas veces mueven mal las imágenes , y pues bueno ya conocen el resultado . Así pues trataremos de evitar que esto suceda de nuevo . Gracias)



ATTE:
SEINEN MAGAZINE



C L A M P









Clamp es un equipo de mujeres mangakas que se dieron a conocer en nuestro país gracias a Magic Knight Rayeart, conocida aquí como Las Guerreras Mágicas, transmitida en Mayo del 96 por la televisora del Ajusco, dicho equipo al principio se constituía de once personas de las cuales ya tan solo quedan cuatro de ellas que son Nanase Okawa, Mokona Apapa,Mick Nekoi y Satsuki Igarashi. Este equipo de mujeres comenzaron al principio realizando Doujinshis. Al sacar su primer trabajo profesional llamado RG Veda , Clamp consistía de seis integrantes: Nanase Okawa, Miku Nekoi, Satsuki Igarashi, Tamayo Akiyama y Leeza Sei; para cuando RG Veda termino (finalizo en Mayo del 96) Clamp ya sólo contaba con cuatro integrantes, ya que Tayo Akiyama y Leeza Sei habían dejado el grupo aproximadamente tres años entre el principio y la complementacion de RG Veda. Otros trabajos de Clamp que han dado paso para serie de Animación o Película han sido Miyuki-Chan in Wonderland, RG, Veda Clamp Campus Detectives y X entre entre otras. Entre sus distintos Hobbies, Clamp gusta de jugar los Videojuegos de Sonic the Hedgehog, la famosa mascota azulada de Sega, otro de sus pasatiempos es el de cuidar a su gato Kakyou, el cual utilizaron para un personaje de X..

Cabe destacar que aunque Clamp cuente con tan solo 4 integrantes, ellas solas se encargan de todo su trabajo y tomando en cuenta la calidad del trabajo, mas aparte de que realizan varias historias al mes, es sorprendente su empeño en su trabajo ya que Mokona Apapa, es responsable del arte, creación, fondos y diseño de personajes; Nanase Okawa se encarga del guión, dirección, y diseña su trabajo; Mick Nekoi es asistente del grupo y Satsuki Igarashi es asistente y cocina para todas (o que, acaso creían que no comían).

RECUENTO DE SUS OBRAS MAS IMPORTANTES

Shining Star	1987	Kadokawa Shoten
Please 20 Mask	1990	Kadokawa Shoten
RG Veda	1990-6	Kadokawa Shoten
Tokyo Babylon	1991-4	Shinshokan
Cluster	1991-	Shinkigensha, present
Shin Shukaden	1992	Hakusensha
Yukionna Shou	1992	Koubunsha
Combination	1992-?	Koubunsha
CLAMP Campus Police Duklyon	1992-3	Kodakawa Shoten
CLAMP Campus Detective Team	1992-3	Kadokawa Shoten
X	1992-	Kadokawa
Night Head	1993	Kadokawa Shoten
Rex KyouryuuMonogatari	1993	Kadokawa Shoten
Koi(Love)	1993	Shinshikan
Hidarite (Left Hand)	1994	Shinshokan
Magic Knight Rayearth 1 y 2	1994-6	Kodansha
Miyukichan in Wonderland	1995	Kadokawa Shoten
Person I Like	1995	Kadokawa Shoten
Card Captor Sakura	1996-	Kodansha
Wish	1996-8	Kadokawa Shoten
Clover	1997-	Kodansha

CARD CAPTOR SAKURA

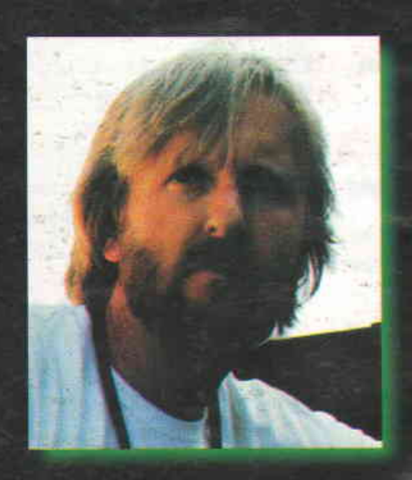


Es la más reciente obra de Clamp que los Nipones están disfrutando en su televisión. La historia cuenta de dos partes, la primera es llamada "Clow Cards"y la cual se llama "Sakura Cards". La primera parte comenzó en el numero de Junio de 96 en la revista Nakayoshi y termino en el numero de Julio del 98, Ahora la segunda parte comienza en el Anime de Card Captor Sakura la cual comenzó a transmitirse en Abril del 98.

La historia comienza cuando un ida Sakura conoce en la librería a una peluca llamada Kerberos (aunque les parezca extraño), quien hace un trato entre ella y un libro llamado The Clow par convertirse en una Card Captor. Mas adelante mientras Kerberos dormía, las Clow Cards escapan del libro, por lo que añhora Sakura debe capturar todas las Clow Cards. Después de capturar todas las Clow Cards, aparece ante Sakura el Juez (y no es precisamente Sylvester Stalone en motocicleta futurista), y le propone a Sakura que si le gana a una persona llamada Moon, la aceptara como la ama del Clow Book, pero que si pierde, olvidara todo acerca del Clow. Así que Sakura pelea y gana a Moon con ayuda de Mitsuki Kaho y se vuelve mas poderosa y todos los desastres vuelven a la normalidad.

Pero es tan solo el principio ya que en la segunda parte, Sakura sueña con dos personas que se encuentran en la Torre de Tokio (que no pueden las de Clamp buscar otra escenografía que no sea esta), pero ella no las conoce, hasta tiempo después que entran en su escuela como estudiantes de intercambio: Eriol Hiiragizawa y Nakuru Akizuki quienes resultan ser Moon y Ruby Moon, quienes vienen a conocer a Sakura, por lo que ahora nuestra heroína tendrá unos cuantos problemas.

JAMES CAMERON



James Cameron nació en Kapuskasingon, Ontario el 16 de Agosto de 1954 pero creció en Chippewa, Wisconsin. Cuando era un adolescente su familia (junto con él por supuesto), se mudaron a California. A la edad de 15 años, Cameron vio 2001:Odisea en el espacio de Stanley Kubrick y decidio convertirse en un productor de cine.

Como todo buen adolescente, Cameron no decidia que ser en la vida; de hecho queria ser biologo marino y en cambio estudio para fisico en un colegio (¡Nada que ver!¿O no?). A pesar de tener buenas calificaciones, dejo de estudiar fisica y comenzó sus estudios de literatura. Tiempo después también dejo la literatura.

Dentro de su vida antes del cine; Cameron trabajo atendiendo una refaccionaria y como chofer de camión, otra vez como chofer de camion, pero de una escuela; todo esto mientras pintaba y escribia historias en su tiempo libre.



Jim (¿Puedo llamarlo Jim?), Comenzó a estudiar cine por si mismo; compró y consulto en una biblioteca, libros sobre cinematografia y efectos especiales. Muy pronto se volvió un experto en filmes y efectos especiales (¡Y todo desde la comodidad de su hogar!).

Su primer trabajo en la industria fue como director de arte y camarógrafo de efectos especiales en Battle Beyond the Stars. Poco después y en 1981, Cameron participo como director en Piraña II, la cuál a pesar de todos los problemas que tuvo en edición logro terminar.



Sin embargo, esa seria solo la primera vez que oiriamos el nombre de James Cameron. Cameron contacto a la productora Gale Anne Hurd y le vendio un guion de cierto Cyborg asesino; se lo vendio por literalmente "un cacahuate"; la única condición era que él mismo debia dirigirla. Una producción "barata" por el escaso presupuesto pero que sin embargo le abriria las puertas a la fama. El nombre de la película fue: The Terminator.

Poco después se casó con Gale Anne Hurd antes de dirigir Aliens y se divorció de ella durante el rodaje de The Abyss, en 1989. El mismo año se casó con Kahtryn Bigelow de la cuál se divorcio en 1991. Como salir con Linda Hamilton después de Terminator 2 y tuvieron una hija en 1993.

En fin y después de tanto chisme, James Cameron es un gran director marca "Hágalo usted mismo" que tuvo las ganas de estudiar por si mismo y sobresalir. ¡Ah si! Su última travesura fue el Titanic que gano 11 oscares y costo 200 millones de dólares, colocándola como la pelicula mas cara de todos los tiempos (¡"Cosas sin importancia"!)

FILMOGRAFIA

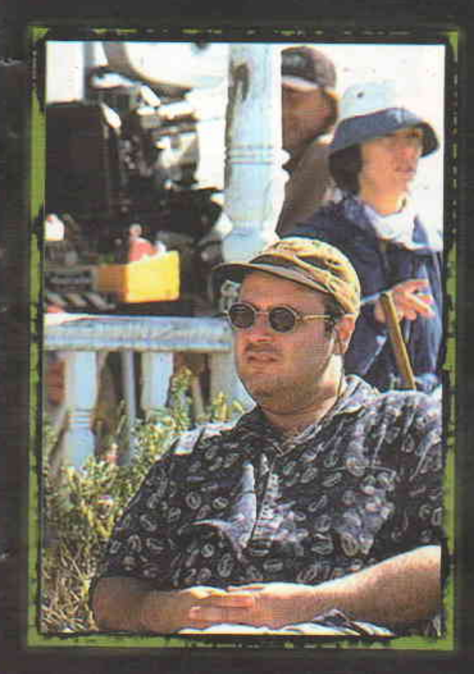
Xenogenesis (1978)
Stir (1980)
Battle Beyond The Stars (1980)
Escape From New York (1981)
Galaxy Of Terror (1981)
Piranha II (1981)
Android (1982)
The Terminator (1984)
Rambo : First Blood Part II (1985)
Aliens (1986)
The Abyss (1989)
Point Break (1991)
Terminator 2: Judgment Day (1991)
True Lies (1994)
Strange Days (1995)
Titanic (1997)





ALEX PROYAS

EL CREADOR DE DARK CITY



Dark City es tal vez la mejor pelicula de ciencia ficcion que nos dejo 1998 , sin temor a exagerar. Estoy casi seguro de que todos la conocen y los que no pues veanla por que es sin duda una de las mejores peliculas de ciencia ficcion , pero pocos saben acerca de Alex Proyas creador de esta obra asi que veamos un poco de su vida.

Alex Proyas es miembro de la ultima generacion de directores australianos de peliculas. Nacido en Egipto, Proyas vivio toda su vida en Sidney desde que tenia tres años. Despues de ser admitido en la escuela de television y cinematografía australiana, a la corta edad de diecisiete años; llamó la atención con un corto metraje que realizó durante su primer año, el cual ganó un premio en el festival de cine de londres de 1982 y otro en Sidney, en el festival de cine de Melbourne el mismo año.

En 1987 hizo su dedebut con un western postapocaliptico, llamado Spirits of air, Gremlins of the clouds, que tambien ganó premios de un festival de cine; pero no fue distribuida en este continente. Proyas comenzó su reputación internacional como realizador de videos musicales y comerciales.

Fundó su propia compañía de producción durante su segundo año en la escuela de Cine; se llamaba Meaningful Eye contact. Sus videos (para INXS, Crowded House, Fleetwood Mac, Joe Jackson, Rick Springfield, Cutting Crew, Colin Hay and Yes entre otros) y comerciales (para diversas listas de clientes internacionales incluyendo Nike, Coca-cola, Pepsi, American Express, Swatch, Nissan, Kleenex, Phillips, Castrol, TDK, Hitachi, Verve y Dunlop), han ganado numerosos premios por todo el mundo.

La aparición de Proyas como director de largo metrajes fue en 1994 con la adaptación de el Cuervo (The crow) de James O´barr; la cual siempre será recordada como la última película de Brandon Lee, hijo del legendario Bruce Lee, Brandon murió por accidente cuando una pistola de salva (que NO tenia municiones de salva) fue utilizada en una escena en contra de él, en las últimas semanas de filmación.

Devastado por la muerte de Lee, Proyas regreso a Australia con la intención de abandonar la filmación del Cuervo, pero regreso un mes después debido a la insistencia de la familia Lee para terminar la película, el cuervo resulto no sólo ser un hit comercial sino un super éxito para su estrella quien asumió un estado póstumo de leyenda en su propio papel de hombre que regresa de la muerte para vengar su propio asesinato.

Obscura e intensamente mórbida, The crow fue proclamada como un triunfo por Playboy (¡Si leyeron bien! Playboy) la mejor en su género desde Batman por Chicago Tribune´s Roger Ebert. La genialidad visual es una maravilla escribió Peter Travers de los Rolling Stones.

La película, resono en las venas de Proyas y en su forma de trabajar, mejor ejemplicada en su spot en blanco y negro para MTV llamado Eyeball en donde el ojo de un hombre se bota cuando estornuda y rueda por todo el cuarto chocando contra una Rockola; que empieza a tocar la rola de "I´ve got my eye on you".

Proyas actualmente está escribiendo el guión para una comedia basada en la realidad , la cuál Proyas esta disfrutando como todos los demás trabajos, después de estar dos años encerrado sentado con otros escritores en unos cuartos, creando las reglas para el mundo totalmente ficticio de Dark City y la forma más económica de ponerlo en pantalla.

Pero los fans de la ciencia ficción no deben desanimarse dado que Proyas realizó un convenio de dos películas con New Line Cinema; la primera de ellas fue Dark City y la segunda de estas películas será una nueva versión de "Quatermass and the Pit"(La Fosa y el Pendulo) , acerca del origen del mal.de Nigel Kneale.

En la pelicula de Dark City *"The Strangers"* Controlan la vida de los humanos , segun Proyas este tema se puede relacionar con la vida actual.

"Estamos increible mente manipulados no solo por el gobierno si no por toda clase de instituciones , los magnates y los politicos parecen manejar el mundo . Creo que hay muchas razones para tratar de liberarse de ese control . Es dificil de hacer pero es importante."

ALEX PROYAS.



NAOKO TAKEUCHI

Naoko Takeuchi sin duda ha sido una de las mangakas mas sobresalientes de los noventas, gracias a su famosa obra BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON, la cual hemos podido apreciar en nuestro país por medio de la serie de televisión y actualmente por medio del manga.

Naoko nació el 15 de marzo de 1967 en la la prefectura de Yamanashi de la Ciudad de Kofu, ella es graduada de la universidad de Química de Kyoritsu. En 1986 ella gano dos premios en el concurso que organiza la revista Nakayoshi para nuevos artistas, con su obra "Love Call" con la cual debuto en el numero de septiembre del Nakayoshi's Deluxe de 1986. Otras de sus obras que le dieron éxito fueron Chocolate Chistmas, Miss Rain, Ma-ri-ah, y The Cherry Project. Pero sin lugar a dudas 1991 marcara un gran año para Naoko ya que en ese mismo año dio a luz (y no quiero decir que haya estado embarazada, que quede eso bien claro) a Sailor V, en la edición de verano de la revista Run Run una publicación hermana de la revista Nakayoshi, que dio paso a su gran Hitaso, titulada Bishoujo Sailor Moon, la cual le ha generado grandes ingresos económicos, la cual apareció al aire el 6 de Marzo de 1992, en donde ella ha escrito algunas canciones que aparecen dentro de la misma. Como dato curioso les puedo decir que Naoko se considera a si misma en su personalidad, una Serena Tsukino, ¿Será?, y se rumora que esta saliendo con Yoshihiro Togashi, el creador de la popular serie Yu Yu Hakusho. Naoko actualmente reside en Azubu Juuban en Tokyo, en donde se supone que viven Sailor Moon y sus amigas.

Ficha tecnica de Naoko

Nombre: Naoko Takeuchi
Nacimiento: 15 de marzo de 1967
Lugar de Nacimiento: Ciudad de Kofu, Japón
Signo Zodiacal: Piscis
Tipo de sangre: A
Estado Civil: Soltera
Materias Favoritas: Arte y Matematicas
Graduada de: Universidad de Química de Kyoritsu
Animes Favoritos: Bishoujo Senshi Sailor Moon: Se considera una gran fan
Clubs: Miembro del de Astronomía y de Arte
Ocupacion: Mangaka y Farmacéutica (trabaja en una farmacia en el instituto de Kyoritsu)
Obras: Love Call, Chocolate Christmas, Miss Rain, Ma-ir-ah, The Cherry Project, Sailor V, Prism Time, PQ Angels, y Sailor Moon.

Hobbies: Leer, Conducir (su propio Porshe y Ferrari), Coleccionar muebles antiguos, ir de compras y ser holgazana.
Filosofía personal: Ser una artista de manga es muy creativo y consume mucho tiempo, trabajo duro, pero es un trabajo muy divertido. Y se necesita tener energía y determinación.

SI TE INTERESA MANTENER CONTACTO POR CORREO CON NAOKO TAKEUCHI PUEDES ESCRIBIRLE A:
Naoko Takeuchi
C/O Nakayoshi Henshuubu
Shishobako 91
Akasaka Yuubinkyoku, Tokyo, Japón.

BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON

Basándose en su anterior obra Codename Sailor V, Bishoujo Senshi Sailor Moon, nos narra las desventuras de Usagi Tskukino una niña (o mas bien dicho con una mentalidad de niña) de 14 años que asiste a segundo de secundaria. Un día se encuentra a una gatita con una cicatriz en forma de luna por lo que decide llamarla así, mas adelante conocerá a Darien quien resulta ser Endimyon, quien fuera príncipe de la Tierra en una vida anterior (Cabe destacar que Naoko se baso para hacer de este personaje en un chavo que vive frente a su casa). Conforme avanza la historia conocerá a sus compañeras Sailor Scouts, las cuales se convertirán en sus mejores amigas para así pelear por el amor y la justicia, lo cual harán en 5 partes diferentes, Sailor Moon, R, S Super S, y Stars. Naoko se baso en historias populares para realizar esta historia, un ejemplo de ello es Serena que su verdadero nombre es, Usagi, que en español quiere decir conejo, por lo que decidió ponerle Sailor Moon, o Marinerita Luna (un poco ridículo el nombre, pero claro creo que todos lo preferimos en ingles), y por medio de unas cuantas leyendas orientales que incluyo en pequeñas partes de la historia llego a crear esta serie que ha gustado alrededor de todo el mundo, cosechando miles de seguidores, desde marzo del 92 hasta febrero del 97, con una trayectoria de 5 años esta serie se ha ganado el corazones de muchas personas, incluso de la misma Naoko quien se identifica bastante con el personaje de Serena, ya que dice que plasmo su personalidad en esta niña llorona de trencitas, quien continua apareciendo en la actual PQ Angels, claro que con otro nombre y convirtiéndose en cucaracha, pero eso no quita que sea la misma persona, esperemos ver dentro de poco esta serie convertida en Anime y así seguir disfrutando de las obras de esta simpática autora.





Como lo prometido es deuda, regresan en este número los archivos secretos Z pero está vez, todas las incógnitas y cosas curiosas en Dragon Ball y Dragon Ball z; fueron enviadas por los lectores. Antes que nada quiero hacer notar que, los "errores" no afectan a Dragon Ball, pero el encontrarlos es divertido ¿o No?

-¿Dónde quedo la masa cerebral de Cell?

En dragon ball Z, Cell les dice a los guerreros que se puede reconstruir las veces que sean, debido a una pequeña masa cerebral que tiene en la cabeza. Eso lo dice después de haber hecho explosión, sin embargo, en la pelea contra Goku; Goku le lanza un Kame-hame-ha destruyendo la mitad superior de su cuerpo. Incluyendo su cabeza.

Enviado por:
-Gopar Sánchez Xiuhuitzolli
-José Luis Carrillo Ortiz

-El único namek con personalidad explosiva

En dragon ball, Picolo Dai Maoh explota después de ser atravesado por Goku, ya en Dragon Ball Z Picolo y los demás Nameks no explotan ¿Será que ellos no fueron atravesados?

Enviado por:
-David Torres Parra
-La premonición de Goku

Las premoniciones de Goku

Al comienzo de la saga de Cell, Goku sueña como los androides matan a su familia sin que él pueda ayudarlos. La duda es:¿Cómo puede soñar con individuos que aún ni siquiera a visto?

Enviado por:
-Kong Kuwata

- ¡A que Goku tan despistado!

Durante su estancia en el planeta Yadrat, Goku aprende la técnica de teletransportación (shunkanido). La técnica funciona pensando en una persona que el "tele viajero" conozca. Ahora bien: ¿Por qué Goku no utilizo el shunkanido para llegar a la tierra más rápido? ¿Estaba muy lejos?, Entonces:¿Por qué no lo uso cuando estaba a punto de llegar a la tierra?

Enviado por:
- Arturo Castillo

-Goku SI fue al espacio y regreso.

En Dragon Ball, cuando Goku lucha contra el jefe conejo y sus secuaces, después de vencerlos, los ata y se los lleva con su báculo hacia la nubes; al bajar le dice a Bulma que los dejo en la luna. Ahora:

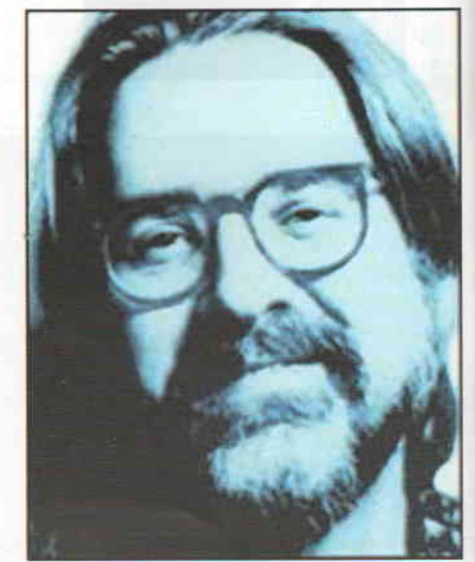
1.-¿Cómo pudo ir y regresar de la luna tan rápido.
2.-¿Cómo pudieron respirar el jefe conejo y sus compinches?
3.-¿No qué no podía ir al espacio?
4.-¿Cómo fue que el báculo creció desde la tierra a la luna y después soló crece de la torre Karin al palacio de Kami-sama?

Enviado por:
-Theodor y Christopher Duifhuis Rivera

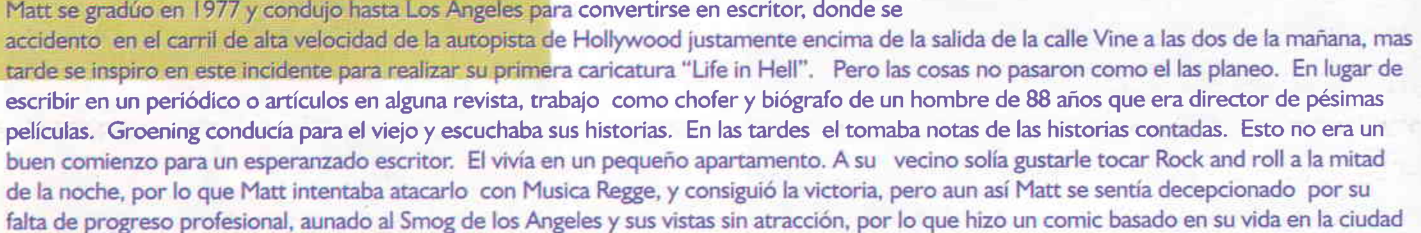
MATT GROENING

EL SULTAN DE LA COMEDIA

"EL FENÓMENO DE LOS SIMPSONS HA IDO MAS ALLA DE MIS SUEÑOS MAS LOCOS Y MIS PESADILLAS MAS LOCAS"



Sin duda este autor es uno de los mas reconocidos en todo el mundo como uno de los mejores escritores de la historia del comic, gracias a su critica de la sociedad no solo americana, sino mundial, ya que lo maneja de una forma amena y divertida que hace reflexionar a todo espectador, ya que refleja el comportamiento de la sociedad, por medio de personajes como Homero, El reverendo Alegría, Ned Flander, y todos sus carismáticos personajes, es por eso que aquí en Seinen no podíamos dejar pasar a este excelente escritor admirado por todos, así que conozcan a Matt Groening.



Matt Groening nació en Portland, Oregon un 15 de Febrero de 1954. Su Padre, como cartonista animo a su hijo con sus primitivos garabatos. Matt disfrutaba dibujar desde temprana edad, pero tuvo un fuerte aburrimiento para colorear libros, principalmente porque no era capaz de no salirse las lineas. En la primaria, solía dibujar caricaturas cuando no ponía atención a la clase lo cual dejo extraños huecos en su educación. Hasta este día el no sabe la capital de su estado. En la preparatoria Matt continuo su frívolo camino. Dibujaba caricaturas en todas las clases, incluso en Educación Física, se llego a lastimar mientras que hacia garabatos en las barras paralelas. Hasta fue corrido del personal. Matt dibujo caricaturas para el periódico de su escuela. Mas tarde asistió a l colegio Evergreen en Olimpia Washington, ahí conoció a la caricaturista Linda Barry. Matt se gradúo en 1977 y condujo hasta Los Angeles para convertirse en escritor, donde se accidento en el carril de alta velocidad de la autopista de Hollywood justamente encima de la salida de la calle Vine a las dos de la mañana, mas tarde se inspiro en este incidente para realizar su primera caricatura "Life in Hell". Pero las cosas no pasaron como el las planeo. En lugar de escribir en un periódico o artículos en alguna revista, trabajo como chofer y biógrafo de un hombre de 88 años que era director de pésimas películas. Groening conducía para el viejo y escuchaba sus historias. En las tardes el tomaba notas de las historias contadas. Esto no era un buen comienzo para un esperanzado escritor. El vivía en un pequeño apartamento. A su vecino solía gustarle tocar Rock and roll a la mitad de la noche, por lo que Matt intentaba atacarlo con Musica Regge, y consiguió la victoria, pero aun así Matt se sentía decepcionado por su falta de progreso profesional, aunado al Smog de los Angeles y sus vistas sin atracción, por lo que hizo un comic basado en su vida en la ciudad de los Angeles y decidió llamarlo "Life in Hell" que trataba sobre un solitario conejo dientudo, que pronto se convirtió en un suceso Underground en Los Angeles , por lo que Matt realizo 500 copias en lugar de 20 que tenia pensadas hacer, En 1980, su tira comica comenzó a parecer en Los Angeles Reader, un periódico semanal donde Matt trabajo como Editor y repartidor.



La tira comica se difundo bastante bien y apareció en alrededor de 250 periódicos alrededor del mundo, lo cual asombro a Matt, Mas tarde se publicaron ocho libros de "Life in Hell" todos con la palabra Hell. Actualmente Groening se encuentra trabajando en el libro "Binky's Guide To Love", un vista clínica del amor y las relaciones humanas .

El 8 de septiembre de 1986, Los Simpson hicieron su debut en dos minutos de sketch en el Show de Tracy Ullman. Un día Matt recibió una llamada telefónica de James Brooks quien quería que hiciera alguna animación para su programa. Matt rápidamente dibujo cinco nuevos personajes para la presentación, los cuales se hicieron inevitablemente de varios fans seguidores de estos personajes. Los Simpsons fueron la primera experiencia en animación de Matt. La familia de los Simpson se compone de Homero, Marge, Lisa y Maggie, quienes fueron nombrados, pero no basados en la familia Groening, ya que el padre de Matt y su hijo se llaman Homero, Margaret es el nombre de su madre, y sus pequeñas hermanas se llaman Lisa y Maggie. Por otra parte Bart es posible que sea un derivado de la palabra mocoso en ingles (brat), como sea Groening insiste que Bart no tiene nada que ver con el. Con los sucesos del Programa, Groening formo parte de "Bongo Comics Group" en 1993, Como el Editor de Bongo Comics, Grooening creo cuatro títulos diferentes incluyendo "Simpsons Comics", "Radioactive Man" y "Itchy y Scatchy Comics". Groening también produjo dos series especiales: "Lisa Comics" y "Krusty Comics". Matt Groening actualmente vive en Los Angeles California con su radiante esposa Deborah Caplan y sus hijos Homero y Abe.

Leiji Matsumoto



Akira Matsumoto (Leiji es un seudónimo) nació en Enero 25 de 1938 en Kurume, cerca de Fukuoka. De niño fue un aficionado a los vehículos de guerra y a las animaciones de Walt Disney, pero quien verdad fue su inspiración fue Osamu Tezuka.

En 1953, a la edad de 15 años, Leiji participa en un concurso de Manga organizado por Manga Shonen. Su trabajo; Misubachi no boken (Las aventuras de una abeja) atrae a los "busca talentos" y lo llaman para publicarlo. Desde ese entonces y hasta 1965 Akira usa su nombre original (o sea: Akira), después comienza a usar su seudónimo: Leiji, que significa guerrero zero.

En 1957, y apenas terminada su preparatoria, Matsumoto se va a Tokio y se queda en Bunkyo, al norte Shinjuku donde renta un cuarto y vive ahí por seis años. Desde ahí comienza a publicarse en una revista para chava. Y mientras todo esto sucede, Matsumoto se casa con Miyako Maki, una precursora del shojo.



En 1968, Abril para ser exactos, comienza su primer manga de ciencia ficción: Sexaroid. Después de esté manga, Leiji decide hacer Shonen pasando sus historias por tres géneros: manga de guerra (The cockpit), las de vaqueros (Far west) y por supuesto ciencia ficción (Captain Harlock, etc).

Su fama comenzó en 1973 con Otoko oidon, en este manga se puede observar su singular y atrevido estilo de dibujo.

Pero Leiji no solo hace manga, ya que también a participado en trabajos de animación como supervisor de la adaptación en OVA de The cockpit y Space Cruiser Yamato, la cuál fue su "bautismo" dentro de la animación.

Leiji tiene un estilo peculiar para dibujar (clásico entre los mangakas famosos), sus historias de sci-fi son un "banquete" (sobre todo Captain Harlock). Un gran creador de "culto" (tanto de manga como de sci-fi) aquí en el continente americano y al cuál hemos podido ver por televisión comercial.

Mangrafía

- -Misubachi no boken
- -Sexaroid
- -War fields
- -Muo no Hosomichi
- -Far west
- -Gun frontier
- -Otoko oidon
- -Kagero no monsho
- -Case Hard
- -Highlander 0
- -V2 Panzer
- -Space Cruiser Yamato
- -Akita shoten
- -Galaxy express 999
- -Sennen joo
- -The cockpit
- -Space Pirate Captain Harlock
- -The Millenium Queen
- -Hard Metal
- -Yami no Silhouette Queen Esmeralda
- -Hyoryu Kansen 000

GO NAGAI



Nació el 6 de Septiembre de 1945 en la ciudad de Wajima dentro del prefectura de Ishikawa. Durante su juventud, Go Nagai leyó la gran mayoría de los mangas creados por Osamu Tezuka. Tomando como inspiración a Tezuka, Go Nagai decide emprender su carrera como animador (de dibujos animados; por supuesto).

Después de graduarse de la preparatoria, Go entro como asistente de Shotaro Ishimori un mangaka profesional y a quién Nagai ayudó en "Meakashi Poli-kichi"; en 1967.

Ya en 1968, comenzó la "época" de Nagai con Harenchi Gakuen publicada en Shonen Jump. Harenchi Gakuen se convirtió en un éxito e influenció grandemente a la sociedad de los 60´s de Japón.

Por ahí de 1972, sus trabajos de Devilman y Cutey Honey fueron adaptados a series de Anime así como Dororon Enma-Kun, Great Mazinger y UFO-robot Grendizer. Sin embargo y digan lo que digan, Go Nagai es famoso en el mundo debido a su obra cumbre: "Mazinger Z" la cuál pasaron en nuestro país ya hace un buen tiempo.

Go Nagai es un autor mucho muy flexible, puede hacer desde historias emocionantes (casos de Mazinger Z, Cutey Honey y Devilman) hasta historias H sin perder el sentido del humor que lo caracterizan.

Como dato adicional, Nagai gano el premio Taisho que organiza Kodansha en 1980 por su obra Susano-Ou.



Mangrafía

- -Mazinger Z
- -Devilman
- -Cutey Honey
- -Dororon Enma-kun
- -Great Mazinger
- -UFO-robot Grendizer
- -Susano-ou
- -Abashiri Ikka
- -Hen-chin Pokoider
- -Hen-kin Tamaider
- -Iron Muscle
- -Kanzenban Violence Jack
- -Kirigakure Saizo
- -Kyuketsu Onsen e Yokoso
- -Majin Saga
- -Seikimatsu-ten
- -Vintage Manga-kan
- -Kekko Land
- -Samurai World
- -Oira Sukeban
- -Shuten Doji
- -Space Fairy ASTRA

KATSUHIRO OTOMO



El creador de Akira nació en Abril de 1954 en la Prefectura de Miyago, Japón, una provincia agrícola y pesquera que esta a 400 Km. al Noreste de Tokio. Otomo creció en este lugar y Asistió a la Preparatoria Sanuma Aunque esta era una escuela rural, estaba favorecida con un Museo de Comic. (Varios otros prominentes artistas Japoneses del Comic también se graduaron aquí.)

Tan pronto como se graduó, se mudo a Tokio, con el objetivo de llegar a ser un Artista del Comic.

Su primer trabajo profesional fue una adaptación de la novela clásica Mateo Falcone, la cual apareció en Weekly magazine Action.

En unos pocos años después, Otomo creo un numero de historias cortas, las cuales están ahora reunidas por primera ves en el idioma Ingles como Memories, habiendo alcanzado un prometedor grado de éxito y atención con estas historias cortas, Otomo comenzó a aplicar su destreza en trabajos mas largos.

En 1979 publico Fireball, una historia que trata sobre humanos contra mega-computadoras. Sin embargo esta apareció en una revista de circulación limitada y a a la fecha todavía esta incompleta. Fireball marca el inicio del interés de Otomo por la ciencia ficción.

Otomo crea en 1980 Domu con un éxito fenomenal, Domu se convirtió instantáneamente en un Bestseller y al mismo tiempo desato controversia. Domu creo conmoción cuando gano el SF Grand Prrix de Japón en 1983 por la mejor historia de Ciencia Ficción. Esta fue la primera ves que el premio le fue otorgado a un Comic.

Animado por el éxito de Domu, Otomo creo entonces Akira, (en el Young Magazine N° 24)alrededor de 2000 paginas de trabajo artístico e historia en 6 volúmenes. Publicada en 1982 es considerada por muchos como el mejor trabajo de Otomo, Akira gano todos los premios posibles.

. Es durante este periodo Otomo participa en algunos proyectos de anime, como son: Gen ma Taisen (Harmagedon) en 1983 en la cual trabajo como diseñador de personajes; después dirigiría y escribiría una historia corta para la película Manie Manie.



En 1987 la historia convertida en Anime es estrenada y se convierte en un éxito sin precedentes, Otomo participo directamente en la elaboración del Anime, dirigiendo, y diseñando los personajes.

El último proyecto de Otomo es Steam Boy el cual narrará la historia de un hombre llamado James Ray Steam, el tercero en la línea de una familia de inventores. La historia se desarrollará durante la época de la Revolución Industrial. Fuera de esta información no se han dado mas detalles, pero se prevé que Otomo participara como guionista y director.

Otros trabajos de Otomo son:

Secuencias de Opening and ending de Robot Carnival
World Apartment Horror
La leyenda de la madre Sara
Roujn Z
Spriggan



MASAMI KURUMADA



Masami Kurumada comenzó su trabajo como mangaka en 1974 para Shueisha dentro de Shonen Jump. Su primer gran éxito fue Ring ni Kakeru en 1977.
Incluso desde Ring ni Kakeru se comenzó a observar el estilo que haría tan singular a todas las obras de Masami.

Ring ni Kakeru es la historia de un boxeador, en Ring ni kakeru Masami utiliza su estilo de formar equipos contra los cuales el ó los héroes tienen que pelear para salvar el mundo y por supuesto y desde siempre, el estilo de Masami para crear adversarios inspirados en la mitología Griega.

Incluso fue en Ring ni kakeru donde podemos observar una evolución en el dibujo de Masami.

A pesar de que parezca lo contrario, Kurumada no disfruta para nada el matar a sus personajes (¿Será por eso que siempre los revive?); Él mismo lo ha dicho.
Ya por ahí de 1982, Kurumada tuvo su primer "fracasillo" con Fuma No Kojiro que se desarrollaba en un mundo plagado de ninjas, aún con todo y su aparente fracaso, Fuma No Kojiro fue adaptado en anime en 1989.

Llegando a 1984, Kurumada comenzó a desarrollar el llamado "principio del cosmos" dentro de su manga Otoko-Zaka y que después veríamos como Masami lo desarrollo en su obra cumbre.

Entre Diciembre de 1985 y Diciembre de 1991 Kurumada escribió y dibujo su manga más famoso; Saint Seiya. Explicar Saint Seiya no tendría caso, sin embargo, sí diré que dentro de Saint Seiya se observa el pináculo de evolución de Kurumada.

A pesar de que Saint seiya fue un superéxito que dio a conocer su nombre en el mundo, Kurumada tuvo otro fracaso con su manga Silent Knight, que tenía el estilo de Saint Seiya. Probablemente hubiera sido otro éxito de no haber sido porque Shueisha detuvo la publicación justo al terminar el segundo volumen.

Kurumada no solo escribió mangas para adolescentes, sino que también dibujo un Manga que apareció en Super Jump de Shueisha (publicación para adultos), con el nombre de Akane-iro no kaze.

Ya hasta 1994, y habiendo dejado Shueisha, Kurumada dibuja para el Shonen Ace de Kadokawa su B´TX, él cual daría de nuevo de que hablar sobre Kurumada.



Kurumada tiene un estilo muy peculiar de dibujo que se adapta en buena manera a sus historias, que aunque utilizan ciertos elementos similares no dejan de tener su singularidad. Cabe destacar la increíble imaginación que posee para diseñar armaduras y posteriormente a los Betas.



"Mangrafía"

- -Otokoraku
- -Ring ni Kakeru
- -Fuma no Kojiro
- -Saint Seiya
- -Aoi no tori shinwa
- -Silent Knight Shou
- -Otoko-zaka
- -Raimei no Zaji
- - Akaneiro no Kaze
- -Evil Crusher Mashitsu
- -B´tx
- -Shin Samurai Showdown
- -Burning Blood



PHILLIP K. DICK



Phillip K. Dick nació el 16 de Diciembre de 1928 en Chicago, E.U.A., Junto con su hermana (gemela) Jane Kindred Dick, sin embargo Jane murió 41 días después. A pesar de no haber conocido nunca a su hermana, Phillip incluyo a su hermana Jane en muchos de sus escritos.

En 1930, él y su familia se fueron a vivir a Berkeley, California. Y en 1932, sus padres se divorciaron, tres años después Phillip Dick y su madre se mudaron a Washington, DC Y en 1938 se regresaron a Berkeley.

Entró a la escuela Hillside en el norte de Berkeley. Ahí se volvió muy popular gracias a su originalidad, mientras que la relación con su madre se iba distanciando. Phillip escribió pequeños poemas y textos a la edad de 13 años, ademas de leer libros de un tal John W. Campbell.

A la edad de 14 años escribió su primera novela completa llamada "Return to Liliput".

Entre 1944 y 1946, estuvo en tratamiento psiquiátrico contra la agorafobia (miedo a espacios abiertos). Entro a la preparatoria de Berkeley en 1944.

A los 18 años dejo el departamento de su madre para irse a vivir solo con un grupo de poetas. Sin embargo se largo corriendo de ahí debido a que esos "poetas" eran homosexuales; se fue a vivir a un ático. Fue mientras vivía en el ático que Phillip sufrió de taquicardia.

En 1947, recibió su diploma de preparatoria y trabajo en una reparadora/vendedora de televisores. En Septiembre de 1949 se registro en la Universidad de California donde estudio alemán y filosofía.

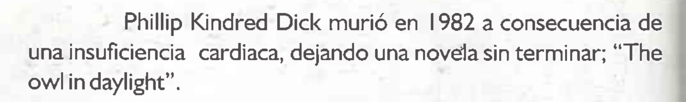
A la edad de 24 años comenzó su carrera literaria con historias cortas en varias publicaciones de ciencia ficción. En Junio de 1952 Scott Meredith de Nueva York se convirtió en su agente literario. Para 1954 Phillip publico su primera novela: SOLAR LOTTERY.

En 1955, Ace Books compró SOLAR LOTTERY y realizo un contrato con Phillip para escribir 4 novelas en el 54 y el 1955.

En 1958 se casó con Anne Williams Rubinstein y tuvieron una hija en 1960. Durante ese tiempo Phillip escribió cerca de una docena de novelas.

En 1963 recibió un "Hugo" (Un Hugo es algo, como un "Óscar" pero de literatura de ficción) por "THE MAN IN THE HIGH CASTLE.

E 1973 escribió "The android and the human" por el cual recibió varios honores en la Convención de Ciencia Ficción de Vancouver.



Phillip Kindred Dick murió en 1982 a consecuencia de una insuficiencia cardiaca, dejando una novela sin terminar; "The owl in daylight".

Tal vez se han de preguntar: ¿Por qué está este individuo en el número de autores de Seinen? Bien, pues porque Phillip K. Dick es el autor que escribió la novela sobre la cual se basaron para la película Blade Runner mientras que Total Recall está basada sobre una historia corta de Dick llamada "Lo recordaremos por usted perfectamente", otro punto por el que se incluyo es que el ambiente casi-paranoico en el que se desarrollan sus historias ha sido tomada por distintos autores; no soló de cine como Ridley Scott o Paul Verhoeven sino que también de manga y anime como en Akira de Otomo y Bubblegum Crisis y de literatura sci-fi como William Gibson; a quien denominan "creador del cyberpunk".

Algunas novelas escritas

-Solar Lottery, 1955
-Eye In The Sky, 1957
- The Variable Man, 1957,
-The Man In The High Castle, 1962
- Clans Of The Alphane Moon, 1964
-The Penultimate Truth, 1964
- Doctor Bloodmoney, ó How We Got Along After the Bomb, 1965
- The Crack In Space, 1966
-The Ganymede Takeover (The Stones Rejected), 1967
-Do Androids Dream Of Electric Sheep?, 1968.
-Ubik, 1969,
-A Maze Of Death, 1970 ,
- We Can Build You, 1972
-Flow My Tears The Policeman Said, 1974
-The Golden Man, 1980,
-The Divine Invasion, 1981,
-Valis, 1981
-I Hope I Shall Arrive Soon, 1985
-The Glimmung of Plowman's Planet, 1985
-The Broken Bubble (of Thisbe Holt), 1988
-Gather Yourselves Together, 1994



Seinen Informacion

SUSCRIBETE A SEINEN

Seinen piensa en ti , y ahora incorpora su sistema de suscripciones , de la siguiente manera.

Seinen por 6 (seis) Numeros $120.00 pesos.

Se cubren los gastos de envío ,y recibirás tu numero 2 días después de la aparición de la revista .

EL PROCESO DE SUBSCRIPCIÓN ES EL SIGUIENTE:

1.-Llenas una ficha en cualquier sucursal BANCOMER con los siguientes datos :
Numero de cuenta : 1664382 7 plaza 001 a nombre de Pedro Velázquez .

2.-La ficha sellada con tu deposito impreso , nos lo mandas por fax al numero (015) 710 47 16

3.- Anexando tu dirección de la siguiente manera y con letra legible , de molde.

Nombre______________________________
Dirección______________________________
____
____
Código Postal____________Tel. __________

Dudas o aclaraciones al tel.: (015) 710 47 16, de preferencia de las 9 en adelante o te recomendamos , que nos las mandes por E-mail a : comics100@hotmail.com

Si ya estas harto de
Que cuando vas por tu Seinen ya se acabo.
Por tu Zona la venden al doble.
Y demás ...
... Ya no sufras SUSCRIBETE





http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations


Seinen
JAPANESE FICTION AND MORE
OH! MY GODDESS
Ah! Megamisama © Kosuke Fujishima / Kodansha





Steven Spilberg es sin duda el director de cine mas famoso en todo el mundo con peliculas como: Jurassic Park, E.T. Tiburon Encuentros cercanos del tercer tipo y El Imperio del Sol, por citar algunas, por eso y mas hablaremos de el en Seinen como uno de los mejores directores de todos los tiempos.

Spielberg, nace en Cincinati, U.S.A., un 18 de diciembre de 1946, siendo hijo de padres judios, Leah, una pianista clasica y de Arnold, un ingeniero electrico. Asistio a la secundaria en Saratoga, California, a los 12 años sus padres le obsequiaron una camara Kodak de 8mm. Para que filmara sus dias de campo y otras actividades familiares, asi Steven se convirtio en el director de la familia o como decia su hermana Anne, "El director del infierno" ya que el buscaba hacer sus filmaciones familiares mas emocionantes y comenzo a hacer experimentos como el de chocar 2 trenes, uno contra el otro convirtiendo sus peliculas en verdaderos dramas. Su primera cinta corta fue "The Last Gun" (1959), desafortunadamente duraba 4 minutos, pero su primera pelicula exhibida fue "Escape to Nowhere" (1961), la cual presenta una batalla epica entre Nazis y Britanicos, y duraba alrededor de 40 minutos y gano el primer lugar el "Teen Film Festival".

Tres años despues comenzo a realizar "The Fire Light" (1964), este film fue el primero que genero ingresos para Spielberg, ya que la produccion se llevo a cabo con 400 dolares y recaudo 500, cabe recalcar que de estos 140 minutos de cinta, surgio la idea para realizar tiempo despues lo que hoy se conoce como "Encuentros cercanos del tercer tipo" (1977). Cuando Steven fue a Hollywood a presentar su cinta, entrego dos de sus mejores copias a un hombre con quien tuvo una entrevista, una semana despues regreso para reclamar su trabajo, pero el hombre habia desaparecido, por suerte para Spielberg su cinta desaparecida no fue explotada por este individuo.

Mas tarde ingreso a la Cal State University, en 1969 grabo la cinta llamada Amblin (ahora sabemos de donde saco el nombre para sus estudios), con la cual consiguio que lo llamaran los directivos de la Universal Pictures para que dirigiera un segmento de un programa piloto llamado "Night Gallery", una especie de Dimension Desconocida; tambien dirigio unos pocos episodios de "The Name of Game" y dos del "Psiquiatra", en ese entonces una persona dejo en su casillero de la Universidad un guion para una pelicula de television llamada "Duel" (1971), a Steven le encanto, e inmediatamente ataco al productor para que pudiera comenzar el proyecto y este accedio, mas tarde hubo una continuacion, "Something Evil" (1972), y un programa piloto llamado "Savage" (1973).

Poco despues realizo su primera pelicula exhibida en los cines "The Sugarland Express" (1974) donde actuo la actriz Gldie Hawn, dicha cinta tuvo un éxito moderado y los directivos depositaron su confianza en Spielberg para realizar la cinta que lo lanzo a la fama "Jaws" (1975).

Y como dicen por ahi, el resto es historia.. Esto es tan solo unpequeño vistazo de los inicios de este grandioso director que ha ganado varios Oscares con cintas como: El Imperio del Sol, Jurassic Park, La lista de Schindler, y proximamente se espera que lo gane de nuevo con Salven al soldado Ryan. Ahora solo resta esperar lo que nos depara el futuro, ya que se estan preparando las cintas Jurassic Park 3, Indiana Jones IV, y Men In Black 2, las cualkes son las mas esperadas por todos los admiradores del septimo arte, el cual ha hecho resaltar a este grandioso director que es Steven Spilberg, considerado, "El niño grande de Hollywood".



FILMOGRAFIA DE PELICULAS DE SPIELBERG COMO DIRECTOR

Escape To Nowhere	1961
Firelight	1963
Night Gallery	1969
Amblin	1969
The Duel	1972
The Sugarland Express	1974
Jaws	1975
Close Encounters of the Third Kind	1977
Raiders of the Lost Ark	1980
E.T. The Extra Terrestrial	1982
Indiana Jones and the Temple of the Doom	1985
The Color Purple	1985
Empire of the Sun	1987
Always	1987
Indiana Jones and the Last Crusade	1989
Hook	1991
Jurassic Park	1993
Schindler's List	1993
The Lost World	1997
Amistad	1997
Saving Private Ryan	1998
Memoirs of a Geisha	1999

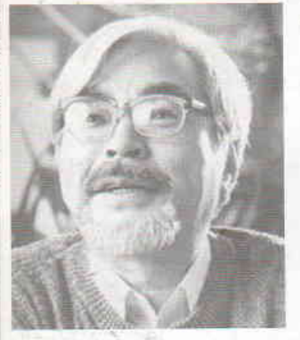
PROXIMAMENTE

The Notebook	Invierno del 99
Indiana Jones IV	Verano del 2001
Charles Lindbergh Biopic	Se desconoce
Up River	Se desconoce
Mozart and The Whale	Se desconoce

PROXIMAMENTE (COMO PRODUCTOR)

The Flinstones in Viva Las Vega s	Verano del 99	Amblin Entertainment
Cowboys and Aliens	Verano del 99	Dreamworks SKG
Jurassic Park 3	Verano del 2000	Productor Ejecutivo
Shrek	Verano del 2000	Dreamworks SKG
The Martian Chronicles	Se desconoce	Amblin Entertainment
Mein In Black 2	Se desconoce	Productor Ejecutivo

Hayao Miyazaki



Nacido en 1941 en la ciudad de Tokyo, este famoso autor es considerado como el Walt Disney de la Animación Japonesa, el cual es un titulo que le desagrada a sus Fans e incluso al mismo Miyasaki, quien después de graduarse en Economía comenzó su carrera como Animador en Toei en 1963 gracias a su increíble habilidad para dibujar y su casi inagotable flujo de ideas. Su primera serie que llego a dirigir fue Conan el niño de futuro, en 1978, en 1979 deja Nipón Animation para pasar a Tokyo Movie Sinsha donde dirige su primera película, Lupin III El castillo de Cagliostro, en ese mismo año comenzó a escribir Kaze no Tani no Nausicaa, su obra mas importante hasta el momento. Dos años después llevada al cine.

En 1985 funda estudio Ghibli, la cual ha realizado famosas películas como Tatari no Totoro, Tenku no Shiru Laputa, Mimi o Sumaseba, etc.

Las películas de Miyasaki demuestran un grado de optimismo, el mismo afirma que le gusta hacer películas que hagan pensar a la gente de como deberían ser las cosas, en vez de mostrar son. Muchas de sus películas están dirigidas a los niños, porque según el mismo es importante que los jóvenes vean el mundo positivamente y tengan esperanza de ella. Miyasaki regularmente muestra en sus historias la fortaleza del ser humano para salir adelante ante cualquier adversidad, aparte de que le encanta incluir escenas aéreas de aeroplanos antiguos demostrando que es un fanático de estos aviones antiguos. Ya que le encanta mostrar una sensación de libertad por medio de estas escenas.



Con lo que planea expresar a su publico que tiene la libertad y la fuerza de voluntad para impulsarlos a alcanzar sus metas, algo que debe tomarse en cuenta como persona.

TRABAJOS DE HAYAO MIYASAKI		
Wan Wan Chushingura	1963	
Okami Shonen Ken	1963	
Shonen Ninja Kaze	1964	
Hassuru Ranchi		1965
Reinbo Sentai Robin	1966	
Mahutsakai Sally		1968
Nagatsu Wo Haitaneko	1969	
Ali Baba to 40 no Tozoko		1970
Lupin III		1971
Panda Kopanda		1972
Samurai Jyantsu		1973
Heidi la niña de los alpes		1974
Mirai Shonen Conan	1977	
Lupin III El castillo de Cagliostro	1979	
Ironman 28	1980	
Sherlock Houn		1981
Zorro		1982
Space Adventure Cobra		1982
Naussica	1984	
Laputa		1986
Mi vecino Totoro		1988
Porco Rosso		1989
Kiki's Delivery Servicd	1989	
Mimi Wo Sumaseba	1995	
Monoke No Hime	1997	

A R C A D I A S



Y de nuevo regresamos con Street Fighter Zero 3, está vez con unos trucos que no tienen ma... nera de describirse. ¿Estás listo?

Survival

¿Crees poder enfrentarte a seis peleadores con solo una barra de energía? ¿Si? Entonces sigue leyendo;

Primero echale un crédito a la máquina, presiona los tres puños y dejalos así, ahora presiona start escoge a tu personaje (sin dejar de presionar los puños) y después seleccionalo. Si lo realizaste bien entonces, serás tu contra seis peleadores; ¡Doce rounds sin poder recuperarte!

Dramatic Battle



¿Te partieron la cara con el anterior truco? Entonces es hora de la venganza: Echale un crédito a la máquina, presiona las tres patadas y dejalas así, ahora presiona start, escoge a tu personaje y tu ISM (sin dejar de presionar las patadas). Si lo realizaste bien, tú y tu compañero (cambia dependiendo el peleador que tengas), manejado por la computadora le partirán la cara a Adon, Akuma, Balrog, Vega, Sagat y Bison.

Dramatic Battle (2)

¿Quieres golpizas estilo "granadero"? Entonces llama a uno de tus amigos. Echenle DOS créditos a la máquina, ambos presiones las tres patadas (o sea las seis patadas), sin dejarlas de presionar, que él jugador uno inicie y escoja a su peleador y el ISM (sin dejar de presionar las patadas), luego, luego el jugador 2 debe presionar start (ambos deben seguir presionando las patadas), que él escoja su peleador,. Si lo realizaron bien tú y tu compañero pelearán contra los seis anteriores. Ahora si , ¡A echarles montón!

SEINEN PRESS
NACIONAL



ENTREVISTAS

DOBLAJE

Rene Garcia

Ahora tuvimos la oportunidad de entrevistar a Rene García quien da vida a Vegeta y a Hanamichi Sakuragui, dos de los personajes que gustan tanto a nuestros lectores y fue muy amable al regalarnos algo de su tiempo para llevar a cabo esta entrevista.

¿Como comenzaste en esto del doblaje?

Yo comencé hace 16 años en 1983, gracias a un señor que se llamaba Alberto Gabira, quien me invito a ver como se hacia el doblaje. Comencé en una serie que se llamaba los Chicos computarizados, en un capitulo de Magnum, y en la serie Regreso a Edén que era muy famosa en los 80's, interprete al hijo de la actriz principal.

¿Cuales han sido tus trabajos mas importantes?

Han sido principalmente y porque me gustan: Caballeros del Zodiaco y Dragón Ball, ya que han sido un éxito importante y Hanamichi me divierte mucho hacerlo ya que la gente se divierte con el, también dirigí Kimba el León Blanco, las aventuras de Shelby Woo, ahora me encuentro trabajando dirigiendo doblando una serie cómica llamada Just Shoot Me y próximamente saldrá una nueva versión de Ultraman en donde también aparezco.

¿Has doblado en alguna película a algún actor famoso?

En Armageddon doble a Ben Afleck y se lo llevaron a Sudamérica, me mandaron felicitar de Disney por el doblaje de la misma, también en muchas ocasiones a Keanu Reeves, en un Paseo por las Nubes, Máxima Velocidad y en varias mas.

¿Que otros personajes de Animación has realizado?

He hecho a Hyoga en Caballeros del Zodiaco, a Jedith y a Robeus en Sailor Moon, a Vegeta en Dragón Ball Z, a Hanamichi en Slam Dunk, también un personaje llamado Dodo en unas caricaturas ecológicas, en Zoid y Charly hice al lobo feroz de los cuentos, estas dos ultimas las dirigí yo, en los Simpsons hice a Sting y a Paul Mcartney, en Teknoman doble a un malo que se llamaba Saver, y he hecho mas, solo que ahorita no me acuerdo de ellos.



¿Porque en Dragón Ball Z no dices Big Bang Attack o Final Flash?

Eso es cosa de la traducción, nosotros tenemos un libreto que tenemos que seguir y en este no vienen especificados los términos correctos del japonés y por eso se han perdido muchas cosas en la traducción, aunque ahora en Slam Dunk y Dr. Slump se esta teniendo mas cuidado, porque los mismos japoneses están ayudándonos con estos nombres y poderes, para que quede cada vez parecido al original.

¿Que ha sido para ti dar conferencias en convenciones?

A mi me encanta el publico, me han tratado maravillosamente, en la ultima convención conocían mi trabajo, sin ni siquiera decirles, cosa que me sorprendió machismo, y eso es una satisfacción muy grande, ya que a la gente les gusta tu trabajo y te siguen porque les gusta.

¿Cual es tu opinión acerca de la Animación Japonesa?

Me parece que es un Boom que no es nuevo, ya que cuando era niño veía Meteoro y muchas cosas mas, me gusta y pienso que es una fuente inagotable de ideas, siento que los japoneses saben como hacer su trabajo, lo hacen muy bien pensando en lo que quieren, cuidando los detalles en las series.

¿Como eres en tu vida personal?

Es una pregunta muy personal (risas). Me gusta la música, investigar las nuevas tendencias del arte, me gustan los cómics, meterme en el Internet, estoy felizmente casado con Cristina Hernandez, quien interpreto a la primera Haruko y tenemos una hija a la que le dedicamos nuestro tiempo.

En pocas palabras Hanamichi se quedo con Haruko después de todo

(Risas) Así es, ahora si puedo decir ¡Oh Haruko!

¿Que piensas de la critica hacia Ranma ½?

Yo pienso que el Anime, de una manera esta hecha para la cultura japonesa, que es muy diferente de la nuestra, la cual no acepta el Homosexualismo, como se da en la Japonesa desde muy Jóvenes y que lo hacen abiertamente, este juego de cambio de sexo en Ranma, también como en los caballeros del Zodiaco, que no era una violencia por la violencia



misma, sino era una violencia como prepararte para la violencia, ósea te preparan por si hay una guerra y que debes seguir adelante y siento que series como Ranma, se debe ser mas abierto para verla y que los padres de familia deberían sentarse con sus hijos para explicarles el porque de las cosas, es cuestión de educación y comunicación.

Muchos de nuestros lectores quieren saber que se necesita para ser actor de doblaje, ¿quisieras respondernos?

Lo primero es ser actor en toda la extensión de la palabra, ya que debes saber como es la personalidad de un personaje para interpretarlo, para dar tu corazón y darle todo al personaje como actor ya que no es tan solo hablar, o hacer voces. En pocas palabras se debe ser actor.

¿Que opinas del nivel del doblaje mexicano?

Yo opino, que es el mejor de América, tenemos un tono neutral, no tenemos acento, no utilizamos palabras que suenen extrañas o excéntricos, no tenemos localismos que les agrada a la gente de Sudamérica, ya que es my limpio.

Con esto concluye esta entrevista, esperemos escuchar a Rene García próximamente en nuevos capítulos de Slam Dunk y Dragón Ball Z y le deseamos suerte a Rene en su matrimonio y en su trabajo.

ENTREVISTAS

DOBLAJE

Marina Huerta

Tuvimos la oportunidad de entrevistar a Marina la voz de Bart Simpson, Fly, Carlitos en Rugrats, y Helen Hunt, en Loco por ti (se supone que esto tenia que aparecer en el numero pasado, pero por falta de espacio no se pudo incluir, así que le pedimos una disculpa a Marina Huerta).

¿Cuales fueron tus inicios?

Como actriz comencé en el 80, haciendo teatro infantil en Coyoacan, estudie varios cursos con Carmen Montejo y en el doblaje comienzo en el 85, despuesito del temblor comencé a hacer doblaje en Servicio Internacional de Sonido, que actualmente es Audiomaster 3000, a los 6 meses me ubique en Sonomex y me quede en teleespeciales que tiempo después compro televisa.

Dinos, ¿Porque dejaste de doblar a los simpsons?.

Tristemente llega un momento en tu carrera como trabajador, en el que tienes que hacer algo, para que la empresa en donde trabajas, se den cuenta que existes, y que eres un elemento importante. En la empresa donde se dobla a los simpsons, menospreciaron mi trabajo, fueron muchas cosas que se juntaron y dije basta, pero ahora se están reanudando las platicas y esperamos llegar a un buen acuerdo, y es mentira que yo pedí mas dinero, lo único que pedí fue que me pagaran el dinero que quedaron en darme, que dejaron de hacerlo, pero yo no pedí mas dinero.

¿Como llegaste a ¡ AY CARAMBA !?

Justamente por ser la voz de Bart Simpson, la idea principal era de que saliera Bart Simpson, pero por los derechos que tienen TV Azteca no se podía utilizar la figura, pero a la voz si, ya que la limitante



de los derechos es muy estricta, pero ya que yo soy dueña moral de esa voz, no podían probar que no se usara, y por eso me llamaron porque soy Bart Simpson y porque la frase de ¡AY CARAMBA! es de Bart Simpson.

¿Cual es tu opinión de Bart Simpson y de la Serie?

Bart es un niño de este momento en el que vivimos que es influenciado por la tele, por las revistas, los cómics, inteligente y que actúa en consecuencia de todo lo que esta recibiendo, como cualquiera de nosotros, aunado a la educación que le da su papa, y mi opinión de los simpsons como espectador: pienso que es una serie muy importante, ya que fue la primera serie de dibujos animados a nivel masivo que se atrevió a hacer una sátira de la sociedad mundial y plasmarla, es definitivamente una caricatura para adultos, ya que no es recomendable para los niños sin asesoría. Te muestran prototipos de personas que se encuentran en toda sociedad, ya que siempre hay un Homero en cada familia, estés en el país donde estés.

¿Y tu opinión de tu personaje de Carlitos en Rugrats?

Opino que Rugrats, es la manera en que los niños menores de 4 años ven el mundo, el como un pequeño detalle puede cobrar una enorme importancia para un niño, y Carlitos es el lado opuesto de Bart, ya que es un niño tierno, temeroso, listo, pero hace una suprema mancuerna con Tommy, Tommy es su puerta, su enlace a toda esa inteligencia y hacen una pareja maravillosa. Es un personaje que yo también quiero y me encanta, en especial me gusto doblar el capitulo del día de las madres, donde aparece la mama de Carlitos.

¿Te gusto tu personaje de Fly en Dragón Quest?

Era para mi muy agotador el estar gritando cada capitulo, pero lo hice con mucho cariño, al principio, al principio cuando comencé a doblar a Fly, no tenia un tratamiento que darle , yo lo comencé muy tierno, hasta decía "matanga", y conforme avanzo la serie me di cuenta que era un guerrero, fue difícil dar este cambio de personalidad sin cambiarle la voz, pero yo pense que la gente no se acordaba, ya que fue hace mucho

¿Como te escogieron para el personaje de Bart Simpson?

Yo ni esperaba que me lo dieran, ya que yo hice



Casting para Marge, y has de cuenta que siguieron las pruebas por dos meses, se mandaron varias pruebas a U.S.A. y siempre no; supongo que la Fox estaba muy molesta de que no se escogía el reparto de la familia, y el director de donde se dobla, cito a Matt Groening, nos hablo a 5 personas para hacer el ultimo Casting y después de 4 horas en lo que le agarraba la onda, no me salía la risa, decían que se escuchaba de caricatura, y en un arranque de enojo grite "es que no me sale", y les gusto el tono de voz, ya que se escuchaba muy gandalla, y la risa nunca me salió y pues cada suena mas de caricatura y ni modo.

¿En que estas trabajando actualmente?

Ahorita no estoy trabajando en muchas series, ya que ahorita tengo una bebe muy chiquita y quiero dedicarle mas tiempo, y el doblaje te quita mucho tiempo, pero ahorita estoy doblando en los Beverly Ricos a Eli Mei, a Jeymi en Loco por ti, y a Silvestre Jr. de los Loony Toons.

Mandamos un saludo a Marina Huerta a quien le agradecemos la entrevista, discúlpanos el retraso y esperemos escucharte de nuevo en los simpsons, ya que extrañamos tu manera de interpretar a Bart Simpson, con el profesionalismo que te caracteriza.

Hideaki Anno



Hideaki Anno es sin duda uno de los autores mas reconocidos en los últimos quince años en la industria del Anime , gracias a sus posteriores trabajos que le han dado fama Internacional tales como Wing of Honimase, Nadia: the Secret of the blue water y la aclamada Neon Genesis Evangelion.

Hideaki nació el 22 de Mayo de 1960 en la Prefectura de Yamaguchi. Desde muy niño comenzó su vida de Otaku, ya que admiraba series, como Ultraman, y series con marionetas, tales como Thunderbirds, Capitán Scarlet, The Prisioner, etc. L o cual lo influencio a grabar sus propias cintas de Ultraman, con ayuda de una cámara de 8mm. (o sea que era igual que Spielberg en su adolescencia),

Tal vez en el transcurso de su vida siguió admirando series tales como Meteoro, Astroboy, Urutsei Yatsura, y demás series, que dejaron huella en la década de los 70`s, ya que hasta 1981 conoce a sus amigos y compañeros de armas: Akai Takami y Yamaga Hiroyuki quienes organizarían una pequeña exposición de Anime en su escuela, (la cual podemos apreciar en la cinta Otaku No video), estos fundarían su pequeña compañía Daicon Film, a quienes solicitarían en Artland para trabajar en la famosa serie Super Dimensional Fortress Macross. Esta no fue la mayor de sus grandes hazañas, ya que en el 83 trabajaron al lado del destacadisimo Haya Miyasaki, a quien admiraban mucho este trió de Otakus, por sus trabajos anteriores. Cuando Hideaki tuvo su primer escritorio de trabajo, ya que participo como animador en la cinta "Kaze no Tani no Naussica", hagan de cuenta que mudo su librería de manga y demás artículos relacionados, abarcaban tanto que solo tenía el espacio necesario para una hoja y un lapiz, y el mismísimo Miyasaki llego a decirle varias veces, "que es lo que vas a hacer con todo esto cuando termines?".

No fue hasta en la víspera de Navidad de 1984 que se fundo lo que ahora conocemos como Gainax, año en el que comenzaron a trabajar en Royal Space Force,(que llegaría a ser la base de la obra que los dio a conocer en la industria) llamada Wings of Honneamise, la cual se estrenaría hasta 1987, en donde Hideaki participo como diseñador de Mechas y director de animación.

En 1988 estrenan su proyecto mas prometedor en ese entonces que seria Top Wo Nerae: Gunbuster, donde volvería a compartir créditos con el famoso diseñador de personajes, Haruiko Mikimoto, quien doto de una gran personalidad a los personajes de dicha obra, la cual nos mostró un concepto de espacio tiempo, y viajes espaciales muy interesante, que no había sido tocado en serio en una producción de Anime..

Misti Mai de Otaku No Video

Después del éxito cosechado por Gunbuster, en 1990 Hideaki Anno dirige y coescribe Fushigi no Umi no Nadia, la cual gano el premio a la mejor serie en el Animage Grand Prix (de esta no les platico mucho, ya que la reseñe en el numero pasado, y no me digas que no te la compraste, porque te pongo tache, (ya cálmate Godzilla)), en Nadia se une a Gainax, Yoshimitsu Sadamoto, quien ha satisfecho a muchos con su diseño de personajes tanto en Nadia como en Evangelion. En 1991 se dio a conocer, Otaku no Video, la cual no será su obra mas sobresaliente, pero vale la pena checarla, ya que en ella, Gainax se autoparodia, y nos muestran a verdaderos otakus (recuerdo que la primera vez que los vi casi me traumo, con tan solo imaginarme que así podía llegar a quedar.) y una visión un tanto cómica y descarriada de como se imaginan el futuro de Gainax.

Pero donde se dieron a conocer con un gran trabajo creativo, gracias a su argumento, fue con el exitoso Neon Genesis Evangelion, y creo que hablar sobre esta serie es de sobra, ya que hablamos ampliamente sobre ella en el No. 2 y en el No. 6, esta serie ya ha formado un papel importante en la historia del anime e incluso se ha vuelto un culto fuera de Japón, al terminar esta serie en televisión, Hideaki quiso mostrar a todo el publico su manera de ver la vida, (nos referimos al final reseñado en el No. 6), pero el público japonés pedía mas, ya que no querían que Evangelion terminara así, por lo que Hideaki se propuso realizar las Películas de Death And Rebirth, y Air, My purest Hearth for you, las cuales después de terminarlas, Hideaki no quería saber nada mas sobre esta serie, (si no me creen, véanla para que se den una idea, ya que uno como espectador se queda traumado, sin habla, ahora imagínense lo que habrá sentido Hideaki cuando la termino, a tal grado de llegar a suicidarse), por lo que se tomo un tiempo para descansar y reflexionar acerca de su vida, por lo que ya no desea ser mas un Otaku sino que quiere disfrutar de la vida, es por eso que dio el cambio radical con Kareshi Kanojo no Jijo (reseñada también en el No. 6), la cual es mas tranquila, aunque también se encuentra dirigiendo una película Live Action llamada "Love and Pop", la cual es un drama que trata sobre la prostitución en las estudiantes, con tal de obtener lo ultimo en la moda y las novedades, las cuales hacen que se prostituyan para obtener dinero para comprar algunos artículos, y la historia gira alrededor de una chica de 15 años quien quiere adquirir un anillo muy caro. En esta película Hideaki hace un gran trabajo con un tema bastante fuerte para nuestra sociedad, con una visión de una posible cruda realidad, con tal de prevenir a las jovencitas de no caer en este tipo de casos, valdría la pena checar esta cinta ya que Hideaki toma una visión mas realista de la vida.



Filmografia

The Royal Space Force	1994
Wings of Honneamise	1987
Top o Nerai Gunbuster	1988
Fushigi no Umi no Nadia	1990
Otaku no Video	1991
Neon Genesis Evangelion	1995
Kareshi Kanojo no Jijou	1998
Love and Pop	1999



Bienvenidos al mundo de KOSUKE FUJ

Sin duda uno de los autores mas queridos por el pueblo Japones y por el mundo entero, sus historias no son complejas pero el sabe que algunas veces no se necesita mas que muy buen humor y muchas ganas para tener exito .



Kosuke Fujishima nacio el 7 de Julio , en 1964 , en Chiba Japon . Su tipo de Sangre es B . Despues de graduarse de la preparatoria , obtuvo un trabajo como editor para la revista de comics "Puff " . Y se rumora que fue el responsable de Realizar una parodia en comics llamada " X-pa no Yoko Chan " la cual se publico en Puff .

Uno de sus multiples trabajos como editor fue el de entrevistar a Tatsuya Egawa el llamado " Maestro del Comic (Creador de Golden Boy) y que en ese momento se encontraba en el desarrollo de su comic llamado " Be Free ", para la revista Comic Morning de Kodansha .

Despues de esta entrevista Fujishima tuvo el valor de preguntar a Egawa si el necesitaba un asistente , Egawa despues de revisar el trabajo de Fujishima solo pudo contestar ¡Claro!

Fue entonces cuando Fujishima puso un pie en la pesadilla que es ser un Artista de el comic.

Fujishima fecha su debut como artista profesional del comics , con la publicacion de su reportaje de Estilo en Comics , el cual realizo para la revista " Comic Morning " sobre la realizacion de la pelicula de accion real , de " Be Free " en 1986.

Los Fans se fascinaron con su trabajo , y la revista recibio una carta de un fan entusiasmado por los personajes de mujeres policia que Fujishima uso para hacer su reportaje acerca de "Be Free ".

Inspirado por esta carta Fujishima creo su primer serie de comics " You´re Under Arrest " la cual comenzo en 1986 . Asi que ya saben no subestimen el poder de las cartas de los Fans.

En 1988 Fujishima realizo un sketch comico de cuatro viñetas , el cual era protagonizado por los personajes de Y. U. A. los cuales se encontraban rezando a una **diosa** . Este Skecth fue realizado para un concurso en el que los lectores podian ganar distintos articulos relacionados con Y. U. A. tales como camisetas , Miyuki y Natsumi , (personajes principales de Y. U. A.) estaban rezando a esta diosa para que les permitiera ganar el concurso . Fujishima quedo tan satisfecho con la realizacion de esta diosa que se volvio la base para Belldandy , e incluso dio pricipio a la serie de mas éxito de Fujishima Ah ! Megamisama (Oh My Goddess) . Una vez mas Fujishima veia como un personaje menor daba pie a la idea para una historieta , siendo que no habian sido creados para ello en absoluto.



Sakura Wars

Urd : de Oh! My Goddess

You´re Under Arrest

ISHIMA

Autoretrato de Kosuke

Despues de esto y por ahi de 1993 (y como todos saben Oh My Goddess aun no termina) Fujishima crea **Striker the Shining Star** y cual se publico y aun se publica ocasionalmente en la revista Afternoon (misma en la que simpre se publican los capitulos nuevos de OMG aun antes de ser exhibidos en el Manga).

Bueno de nuevo el fenomeno Fujishima ataca al parecer este personaje esta algo relacionado con un capitulo de YUA llamado " Weird Baseball Dude ".

Esta serie parece ser una burla a los estereo tipos comunes de el superheroe americano (Estereotipos en el comic americano Naaa) En fin , Striker viene de el planeta Ryu , y siempre es acompañado por **Shirone** una Joven Japonesa , con un carácter que nos recuerda un poco a Akane de Ranma ½ , y con una fuerza similar.

CRONOLOGIA.

1986 --------- You´re Under Arrest (*Taiho Shichauzo*) Morning Party Extra 1989-91, 7 volumenes

1990 --------- Oh My Goddess (*Ah!Megamisama*) Afternoon Magazine 18 Volumenes y contando

1993 --------- Striker The Shining Star Irregularmente publicado en Morning y Afternoon *se sigue publicando*

1996 --------- Diseño de personajes Sakura Wars (*Sakura Taisen*) Juego de Sega Saturn

*Fujishima es muy famoso por su talento para diseñar y dibujar Motocicletas y otros tipos de elementos de maquinaria , ademas de su excelente diseño de vestuario , asi que tambien ha diseñado vestuario para , *Villgust and KO Seiki Beast* ambos animaciones e ilustro la novela *"The Yumina Senki."*

Keiichi y Belldandy



RUMIKO TAKAHASHI

Rumico Takahashi nació en 1957 en Nigata Jap ón, ella asistió a un colegio para mujeres, y comenzó a estudiar para ser mangaka con Kazuo Koike, autor de Crying Freeman.

En 1978, Takahashi gano un premio en el concurso que organiza anualmente la Shogakukan, el "New Comic Artist Contest".

En ese mismo año, su serie LUM Urusei Yatsura comenzó a aparecer semanalmente en la revista SHONEN SUNDAY, esta fenomenal serie duro nueve años y llego a vender 22 millones de copias. Aunque Ranma ½ es sin duda la serie que le dio la fama mundial, la cual podemos disfrutar actualmente tanto en manga como en serie en nuestro pais, a pesar de que lleva diez años desde que se realizo. Otra de las series que la han hecho famosa ha sido la Saga de las Sirenas (MERMAID'S FOREST, MERMAID'S SCAR Y MERMAID'S PROMISE), donde podemos apreciar que si Rumiko se propone hacer una historia de terror, ella en verdad lo hace, ya que esta serie ha sido una especie de culto, gracias a su concepto de inmortalidad, que yo en lo particular prefiero, si me dieran a escoger entre ser vampiro y la primera, ya que considero que es mejor observar el sol, y no tener que estar viviendo en la noche y quitarles la vida a inocentes, para poder sobrevivir (don't you think). Otra serie que marco con éxito su carrera fue la serie de Maison Ikoku, la cual escribió cuando vivía en los dormitorios de su Universidad, y sus experiencias le sirvieron de inspiración para esta obra. También su serie de Rumic's Teather and Rumic's World, han gustado tanto mucho hasta convertirse series de OVAs, al igual que su famosa serie de ONE Pound Gospel, y todos sus fans esperan que su actual serie INU-YASHA, llegue algún día a la pantalla chica, o que sea distribuida en forma de OVAs, ya que ha tenido un gran éxito tanto en USA, como en Japón.



Para comprender porque a Rumico se le considera la REINA DEL MANGA tendrán que ver sus demás obras y así compartir la opinión de todo el mundo ya que nos ha deleitado a todos en estos ultimos 20 años de su carrera con una gran calidad en sus historias, tan solo esperando que siga como hasta ahora por otros 20 años mas.

SUS TRABAJOS MAS SOBRESALIENTES

Maison Ikoku
Urusei Yatsura
Ranma ½
RUMIC WORLD
Firetripper
Maris the Chojo
Similing Target
Wasted Wings
Golden Gods of Poverty
Spirit of Business
Taimes Warp Trouble
Those Selfish Aliens
Mermaid's Saga
One Pound Gospel
Inu Yasha

LUM: URUTSEI YATSURA

Urutsei Yatsura fue la primera obra mas significativa en la carrera de Rumico Takahashi, ya que cuenta con 30 volúmenes de Manga, 195 episodios de Televisión, con 12 Ovas y 6 Películas.

La historia nos narra la desdichada (o suertuda vida, depende del punto de vista), de Ataru, un chavo que fue escogido al azar como defensor del mundo ante la invasión alienígena llamada Oni, la cual es representada por Lum, una muy atractiva extraterrestre, a la cual Ataru debe tocarle sus pequeños cuernos, para que los extraterrestres se convenzan de no invadir a la Tierra, durante varios intentos, Ataru intenta atrapar a Lum, quien resulta que puede volar, por lo que Ataru tendrá que ingeniárselas para atraparla. Viendo el fracaso de Ataru su seminovia Shinobu lo anima diciéndole que si logra capturar a Lum ella se casara con el; con esto en mente, Ataru le hace una mala jugada a Lum, quitándole el Top de su bikini, para así poder tocarle los cuernos, ya una vez hecho esto la tierra esta salvada y Ataru grita de felicidad: "Ahora si me puedo casar", Lum lo malinterpreta como una proposición hacia ella, y sin pensarlo dos veces acepta y decide quedarse en la Tierra en la casa de Ataru, planeando su boda, y dándoles descargas eléctricas cada vez que lo ve coqueteando con otra chava. Esto es tan solo el primer capitulo y conforme avanza la serie van apareciendo mas extraterrestres en la vida del pobre de Ataru, quien tiene que lidiar con ellos, por tan solo un gran malentendido por parte de la distraída de Lum. Esta serie, para ser uno de los primeros trabajos de Rumico Takahashi, es bastante prometedora, ya que si creías que Rumico no te puede hacer reír mas de lo que logra con Ranma 1/2 estas bastante equivocado ya que esta serie te hará reír hasta que te caigas de donde estés sentado, ahora solo nos resta esperar que la traigan a nuestro país, ya que si funciono Dragón Ball, para que trajeran Dr. Slump, puede ser que ahora debido al éxito de Ranma ½ nos traigan esta fantástica serie de la Reina del Manga, RUMICO TAKAHASHI.



AKIRA  TORIYAMA



Nacido en abril de 1955 en la prefectura de Aichi, Nagoya. Akira Toriyama es uno de los mangakas que han alcanzado mas fama ;con su obra Dragon Ball por todo el mundo, eso sin contar su primer éxito, Dr. Slump. Aunque su debut como mangaka lo hizo en diciembre de 1978 con Wonder Island que narra la historia de un pequeño soldado que vive en una islita en donde tiene que investigar la desaparición de los habitantes de la misma. Toriyama es un gran aficionado al cine norteamericano y al comic de superman,del cual se declara un gran fanático. .

También Akira Toriyama se ha basado en personajes o películas norteamericanas para crear sus personajes e historias, por citar algunos ejemplos:

La similitud entre superman y Goku; Extraterrestres, con debilidades, adoptados, e hijos de padres que previenen la destrucción de sus planetas.

El palacio de Kamisama con la ciudad celestial del Imperio Contrataca.

Trunks con Terminator 2; o mas bien dicho con el personaje de Jhon Connor interpretado por Edward Furlong, si no me creen chequen su apariencia , aparte de que ambos son salvadores del futuro.

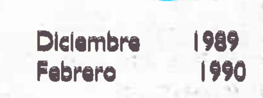
Toriyama en el transcurso de su carrera durante la publicación de Dragon Ball realizo varias obras con las que intento obtener un éxito equiparable con el de Dragon Ball, tales como Go Go Ackman, Dub and Peter, Cashman, por citar algunos, aunque estas historias se volvieron series de animación incluso hubo videojuego para el supernintendo de Go Go Ackman, fueron intentos fallidos para opacar a Dragon Ball, del cual quedo harto después de haberlo terminado por lo que decidió darse un año de descanso sabático, últimamente ha hecho diseños de personajes para videojuegos como Chrono Triger, Dragon Quest Tobal No. 1 etc. Con respecto a su carrera de mangaka, sigue trabajando con la segunda parte de Dr. Slump la cual ocupa el horario que tenia Dragon Ball GT, y se encarga de supervisar a sus ayudantes con distintas historias cortas, ya que es muy hogareño y le agrada su trabajo de ser padre y pasar el tiempo con el pequeño Sionosuke Toriyama.

CRONOLOGÍA DE OBRAS DE AKIRA TORIYAMA

Wonder Island	Diciembre	1978
Wonder Island 2	Diciembre	1978
Tomato Showgirl Detective	Julio	1979
Dr. Slump	Enero	1980
Pola and Roid	Marzo	1980
Escape	Diciembre	1982
Mad Matic	Marzo	1982
Pink	Octubre	1982
Chobit 1 y 2	Febrero	1983
Dragon Boy	Junio	1983
Maru Saku-Geyko	Julio	1983
Tea Adventure Tonpoo	Noviembre	1983
Dragon Ball	Noviembre	1984
Mr. Ho	Noviembre	1986
Lady Red	Abril	1987
Kennosuke Sama	Agosto	1987
Sonchoch	Enero	1988
Maru Saku-Gekiyo	Marzo	1988
Mamejiro	Agosto	1988
Clar Skier Karmaru	Febrero	1989
Cashman	Noviembre	1990
Trunks Story	Agosto	1992
Dub and Peter	Noviembre	1992
New Dr. Slump	Febrero	1993
Go Go Ackman	Mayo	1993

COLABORACIONES COMO DISEÑADOR DE PERSONAJES EN VIDEOJUEGOS

Dragon Quest	Mayo	1986
Dragon Quest 2	Febrero	1987
Dragon Quest 3	Febrero	1988
Participa en la adaptación al Manga de Dragon Quest	Diciembre	1989
Dragon Quest 4	Febrero	1990
Dragon Quest 5	Septiembre	1992
Chrono Triger	Septiembre	1994
Draon Quest 6	Septiembre	1994
Tobal No. 1	Noviembre	1996
Tobal No. 2	Noviembre	1997







OSAMU TEZUKA

EL DIOS DEL MANGA

Nacido el3 Noviembre de 1928 en Japón, Osamu Tezuka es sin duda el mangaka mas famoso de todos los tiempos por todo el mundo, ya que el es el creador del concepto manga y Anime que conocemos hoy en día, y responsable de los característicos ojos grandes que identifican a los cómics japoneses del resto del mundo.

Entre las obras que lo han hecho famoso han sido, Astroboy, la Princesa caballero, Kimba el León blanco, entre muchas mas. Desde muy temprana edad a Tezuka le encantaba dibujar, a sus 18 años y siendo un estudiante universitario de medicina hizo su debut como caricaturista con un cómic de cuatro paginas llamado, Ma-Chan's Diary, que impulso a Tezuka a realizar New Treasure Island, Lost World and Next World, las cuales sorprendieron en ese entonces con sus ventas de 4,000copias dándole a Tezuka fama nacional.

Cuando Tezuka recibió su licencia de Física, abandono un rato el manga, para irse al frente, durante la segunda guerra mundial curando a sus compatriotas muertos heridos, pero esto no le impidió seguir con su afición de dibujar paginas de manga, creando largas secuencias e historias completas cosa que no ponía muy contentos a sus superiores. Cabe destacar que Tezuka fue influenciado un poco por la animación de Disney, que lo inspiro para realizar en 1950 su primera obra famosa a nivel mundial, Jungle Tai Tei (Kimba el león blanco , volteandole asi la tortilla a Disney ya que despues, ellos se basaron en esta obra para su rey leon) publicado en el Monthly Magazine Manga Shonen. Pero no fue hasta en 1952, que creo la obra que le valio ser reconocido mundialmente, Tetsuwan Atom, mejor conocido en America como Astroboy. En 1961 creo Mushi Productions, que tiempo después se convertiría en Tezuka Production's en 1968. El Dr. Tezuka llego a dibujar 150,000 paginas de cómics, creando 500 diferentes títulos, y 1,000 personajes diferentes, en los cuales Tezuka utilizaba una formula parecida a la del cine Hollywwodense, ya que llegaba a utilizar personajes como si fueran actores, ya que si veía que un personaje gustaba, lo volvía a colocar en otra historia, aunque el único personaje que tiene su excepción fue el principal de Black Jack, ya que este personaje esta basado en un doctor que admiraba desde pequeño este lo atendía y llego a salvarlo de perder un brazo por lo que llego a admirarlo bastante.





Un punto importante de este destacable autor es el trazo tan perfecto en sus viñetas, ya que utilizaba secuencias de animación para hacer sus obras, de tal forma que a sus mangas ya tan solo les faltaba color y hablar, para llegar a ser una serie animada demostrando así su maestría y el porque de su sobrenombre dado por sus compatriotas, porque quiéranlo o no si no fuera por Tezuka quien descanse en paz, ya que el 9 de Febrero fue su décimo Aniversario luctuoso, no estaríamos disfrutando de nuestras series favoritas y no estarías leyendo esta revista en estos momentos, es por eso que sin lugar a dudas este autor es y seguirá siendo "EL DIOS DEL MANGA".

MANGRAFIA

Ma-Chan's Diary
New Treasure Island
Lost World
Next World
Memory 1964
Mermaid 1964
Jungle Tai Tei 1950
Tetsuwan Atom 1952 1968
Princess Knight 1953
Story of a secret Corner 1962
Ambassador Magma 1965
Drop 1965
W3 (Amazing 3) 1965
Pictures at an Exhibition 1966
Dororo 1967
The Phoenix 1967
The Genesis 1968
One Thousand and One Night 1969
Cleopatra 1970
Ode to Kirihito 1970
A History of Birdmen 1971
A Hundred Tales 1971
Ayako 1972
Black Jack 1973
Ludwig B. 1987
Buddha 1973
MW 1976
Murasama 1987
Push 1987
Phoenix 2772 (Space Bird)-1980
Neo Faust 1988
Self-portrait 1988
A Tree in the Sun 1981
Tell Adolph 1983
The Bible 1989
Jumping 1984
Broken Down Film 1985
Legend of the Forest 1987



Astroboy nos narra la historia de un científico que por salvarle la vida a su hijo le construyo un cuerpo de robot, este al despertar en su nuevo cuerpo fue cuidado por el profesor Ulefante, quien mas adelante le crearía una hermana llamada Urano. El pequeño Astroboy, decidió utilizar sus atributos roboticos para defender a la humanidad, eventos que sucederían en el transcurso de 17 años de cómic, 193 capítulos de televisión y 2 series de televisión, la primera realizada en 1963, y la ultima a todo color en 1982.

Como ultimo dato cabe mencionar, que Osamu Tezuka tiene su estatua en Japón como Dios del Manga, aparte de un gran museo en su pueblo natal en Tarazuka que abrió sus puertas en 1990, en donde uno puede conocer todo acerca de este grandioso autor y sus obras a parte de poder interactuar con sus personajes por medio de paquetes multimedia uno puede crear una historia completa, así que si vas a Japón (aja) no olvides pasar a Tarazuka y conocer la casa del DIOS DEL MANGA, OSAMU TEZUKA.

Hace algún tiempo en un lugar
muy, muy lejano ...

GEORGE LUCAS

BIOGRAFIA

EL HOMBRE DETRÁS DE LA FUERZA



El 14 de Mayo de 1944, en Modesto, California nace George Walton Lucas. Durante su adolescencia leia comics (como Buck Rogers y Flash Gordon) y escuchaba Rock n' Roll, era literalmente un joven sin oficio ni beneficio, además de un mal estudiante. Dentro de sus hobbies tenia una pasion, los autos de carreras. Como amante de la velocidad tuvo un Fiat Bianchina, con el cuál corrio en pistas Amateur.

El problema fue que tres dias antes de graduarse de la preparatoria tuvo un accidente en una pista; uno de los corredores choco contra su auto de tal manera que envió al auto de George directo contra un arbol a 96 km/h afortunadamente la fuerza lo acompañaba intensamente (¡Esta vez hablo en serio!). El cinturon de seguridad estaba defectuoso, por lo que George salio disparado del auto mientras este se hacia ca...chitos en el arbol. De haberse quedado dentro del auto, George hubiera muerto de manera casi instantanea. Despues de recuperarse en el hospital, George supo que habia un proposito mayor para el.

Comenzo a estudiar como loco y logro entrar a la Universidad del Sur de California en la especialidad de Cinematografia. Estaba decidido a sobresalir, y lo hizo. Todos sus trabajos se caracterizaban por ser creativos y profesionales a pesar de contar con recursos muy limitados.

George probo que sus habilidades iban mas alla del "montón" y gano una beca de los estudios de la Warner Brothers, donde conocio a Francis Ford Coppola.

Aunque de personalidades dispares, tanto a Coppola como a Lucas los unia una extraordinaria devoción por hacer peliculas de gran calidad.

Juntos fundaron un estudio independiente en la ciudad de San Francisco al que nombraron: American Zoetrope









A la edad de 26 años George Lucas dirigió su primera película, producida por la Warner Bros.; "THX 1138". La Warner Bros. Considero que THX 1138 iba a fracasar y decidieron cortar escenas "mutilando" el filme.

Sin decepcionarse de los aparentes fracasos de THX 1138 Y de American Zoetrope. George se enfocó en su siguiente trabajo, así que llamo al matrimonio Huyck; Williams y Gloria para que escribieran un guión entretenido. Aunque tardaron varios meses, el resultado fue un éxito de mercado llamado American Graffiti.

Después de American Graffiti, George tomo 4 años sabáticos. Durante ese tiempo invirtió en su compañía Lucasfilm, LTD. Además, se volvió un perfeccionista empedernido mientras escribía su siguiente película; basandose en cuentos, mitología y trabajos de Joseph Campbell.

A pesar de que dos estudios le "rebotaron" su película, Twentieth Century Fox accedió a financiar. Durante el rodaje de la película, las jornadas de trabajo eran de 18 horas, tiempo en el cuál George supervisaba hasta el más mínimo detalle. George llegó al punto de ser hospitalizado por hipertensión a causa del excesivo stress. Y no era para menos; con el limitado presupuesto y el tiempo límite en puertas, George terminó su película, para que el 25 de Mayo de 1977 se realizara la premier de la primera película de una saga que perduraría en éxito más allá de 20 años; me refiero a STAR WARS.

Con el éxito de STAR WARS, George financió la Industrial Light and Magic, Skywalker sound, THX y LucasArts, y todo gracias a que 20th Century creyó que STAR WARS no era un negocio y dejaron los derechos en manos de George.

Después de STAR WARS, George no ha dirigido otra vez, en cambio se dedicó a producir y escribir, pero ahora, este año veremos su regreso como director de "STAR WARS, Episode I: The phantom menace".

En fin, George Lucas es una persona más comprometida con el entretener que con el vender y muestra de ello es American Zoetrope. Perfeccionista como ningun otro, innovador, soñador, pero sobre todo un triunfador. Un ejemplo a seguir ya que el mismo lo ha dicho:

"He intentado ser cuidadoso sobre lo que pongo en mis filmes, porque los que hacemos películas



somos maestros; maestros que enseñan con voces muy fuertes".

FILMOGRAFÍA

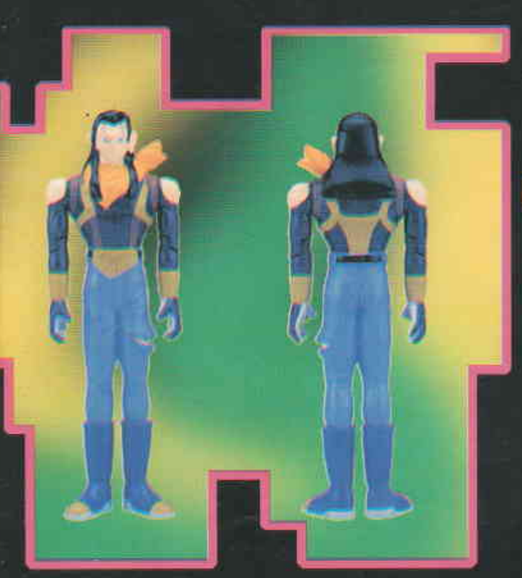
- THX 1138 (1971) Director, screenplay, historia y edición.
- American Graffiti (1973) Coproductor, director y screenplay.
- Star Wars (1977) Productor ejecutivo, escritor y director.
- More American Graffiti (1979) Productor ejecutivo, escritor y director.
- The Empire Strikes Back (1980) Productor ejecutivo, escritor.
- Raiders of the Lost Ark (1981) Productor ejecutivo y coescritor.
- Twice Upon a Time (1982) Productor ejecutivo
- Return of the Jedi (1983) Productor ejecutivo, screenplay y escritor.
- Indiana Jones and the Temple of Doom (1984) Productor ejecutivo, escritor.
- Mishima (1985) Coproductor.
-Labyrinth (1986) Productor ejecutivo.
- Howard the Duck (1986) Productor ejecutivo.
- Captain Eo (1986) Productor ejecutivo y screenplay.
- Willow (1988) Productor ejecutivo y escritor.
- Tucker: The Man and his dream (1988) Productor ejecutivo .
- Indiana Jones and the last crusade (1989) Productor ejecutivo y escritor.

Todo eso sin contar programas de TV, ni coproducciones con Spielberg.

VENOM COMICS

PLAZA ORIENTE LOCAL G-14 AV. EDUARDO MOLINA # 1623
EL TIGRE: REPUBLICA DE BOLIVIA # 75 LOCAL F CENTRO, MEXICO D.F.

VEN Y CONOCE NUESTRO AMPLIO SURTIDO DE JUGUETES, FIGURAS Y MODELOS DE ARMAR



LOS MEJORES JUGUETES Y FIGURAS DE LAS MEJORES SERIES ...

NO BUSQUES MAS , TODAS LAS FIGURAS **ORIGINALES** DE TUS SERIES FAVORITAS , COMO ;

- DRAGON BALL
- SAILOR MOON
- EVANGELION
- GUNDAM
- MACROSS

Y MUCHO MAS...

AL MEJOR PRECIO DE EL MERCADO



ADEMAS DE :

POSTERS MANTAS

CD'S ANIMACION

PLAYERAS VIDEOS

REVISTAS MANGA

Y MUCHO MAS ...

